

ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAME
PLAYERS
遊戲誌
VOL.017
隨書附送 MARIO KART ADVANCE 攻略別冊
HK$18 2001.08.01 www.gameplayers.com.hk
BETA TEST 快將開始!?
線上 RPG - FINAL FANTASY XI - 速報
HK$25 優惠期內只售
HK$18
真假紋章之迷
任天堂控告 ENTERBRAIN 抄襲
基本 44 名角色全招表公開
CAPCOM VS SNK 2
強力推介
《不思義迷宮》最新作
風來之斯寧 GB2
沙漠之魔城
FINAL FANTASY X 遊戲前半
詳盡攻略
流程式爆機攻略/所有隱藏要素公開
魔法、道具、技能全表

Vol.89

HYPER 電腦遊園地

PC PLAYER

隨書附送 CD-ROM 每本港幣 20元正

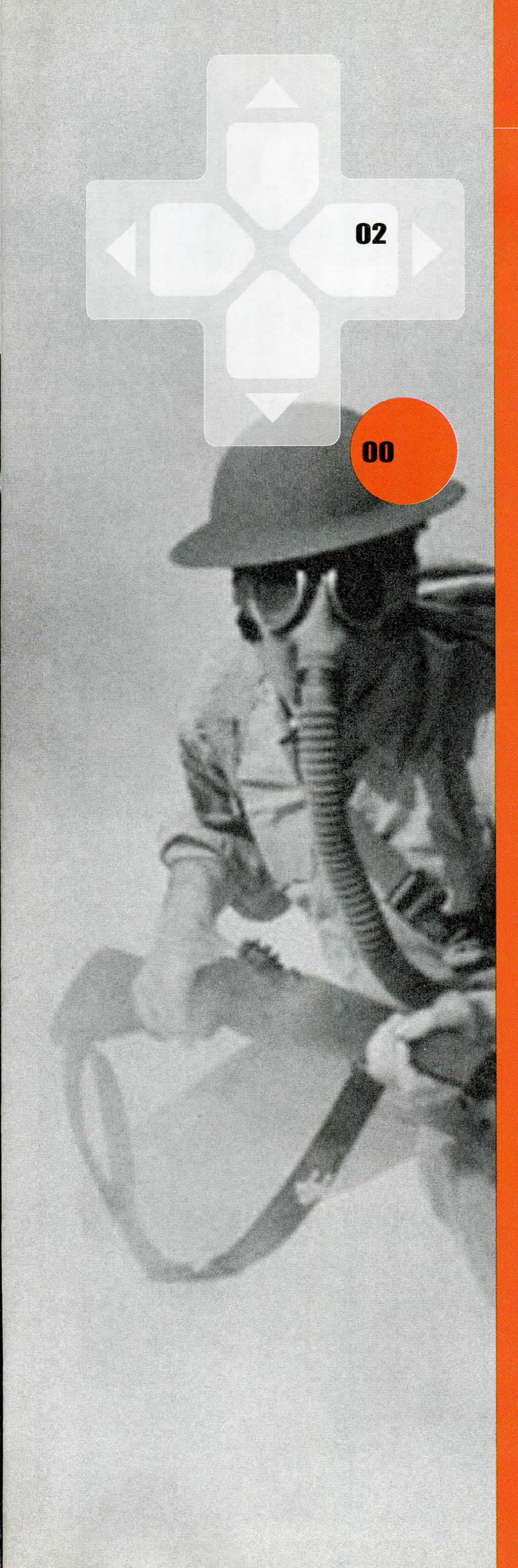
《金庸群俠傳Online》 Net Player最新成員

《Alone in the Dark: The New Nightmare》
《Arcanum: Of Steamworks and Magic Obsura》
《Legends of Might & Magic》
《Independence War 2: Edge of Chaos》
《Anachronox》
《奇幻水晶緣》
《三國志八》
《Macross VO》
從新評估

《Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight II》
《Capitalism 2》
《Disciples 2: Dark Prophecy》
《MechWarrior 4: Black Knight》
《Spider Man》
《仙劍奇俠傳Online》
《成吉思汗》
《老夫子大富翁》
新作預告

《Arcanum》
《Alone in the Dark 4》
遊戲攻略

ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE



主機生廠商的新戰場

TEXT：寒武紀

假如上一次電視遊戲界的革命是多邊形遊戲的出現的話，哪麼下一個即將來臨的變革將是網絡遊戲的全面普及化。至少這是新力和微軟的看法。

Square多年來一直是新力的忠實伙伴，FF系列成為了許多玩家購買PS以至PS2的直接誘因，而Square的PlayOnline計劃亦將成為PS2網絡成敗的一個最重要關鍵。

但另一方面，PlayOnline亦可以說是Square走出新力陣營的第一步。

互聯網與遊戲主機在性質上著非常大的差異，後者是一個完全封閉的硬件系統。一部主機由它所使用的組成部件，以至其所使用的軟件格式媒體，很大程度都採用了由主機生廠商自行開發的專用規格。相反，互聯網之所以能夠成立，則完全依賴於一個開放的標準和統一的架構系統。

當一部主機接駁至互聯網的時候，其身份便立即變得模糊起來，或者說，用家究竟使用哪一個品牌的主機已不再重要。

計劃中的PlayOnline網絡能夠讓PC以及PS2兩個不同平台的用戶共同使用同一個網絡系統，而首款支援PlayOnline網絡的遊戲FFXI亦會推出PS2以及PC兩個版本，雖然Square對於PC版FFXI的發售日以及其與PlayOnline網絡的相容性等各方面仍未有詳細的公布，但無疑這是事在必行的一步。

Square作為一間軟件商，沒有了其他主機生產商因為競爭對手而帶來的包袱（世嘉便是一個很好的例子），Square大有理由將其所架建的網絡系統開放給其他敵對平台，不管是Xbox還是Gamecube，將它們拒諸門外只有百害而無一利。PlayOnline是Square通往其他主機平台的門檻。

另一方面，微軟亦已一再強調Xbox內將成為網絡遊戲普及過程中的一個起爆因素，Xbox的用戶可使用msn網絡進行網絡遊戲，而整個Xbox網絡計劃又是另一個更龐大的.NET策略的組成部份，透過微軟的XP運作系統，用戶可以下載電影、音樂等娛樂資訊以及使用其他網絡服務。這亦是為什麼微軟堅決稱Xbox是一部遊戲主機的原因，微軟仍然希望將遊戲以外的線上娛樂保留在PC上。

即便如此，所有一切還只是起步階段，新力真正的網絡世代仍有待幾年後PS3推出之時才真正來臨，新力聯合IBM以及東芝共同開發中的PS3處理器效能可與超級電腦匹敵，而且處理器內置與伺服器 (server) 相同的網絡功能，新力自己所作的比喻是(相信亦是最佳的比喻)：「主機與主機之間就像細胞與細胞之間緊密聯繫在一起」。

由主機性能的競賽發展到開發商陣營的角力，將來遊戲主機生產商的競爭場地將會再移師到一個新的戰場，一個不並屬於任何人的空間、一個以服務質素爭取客人的互聯網上。

CONTENTS

GAMEPLAYERS
VOL.017

2001年8月1日
每本港幣25元
優惠期內只售18元

MUST READ





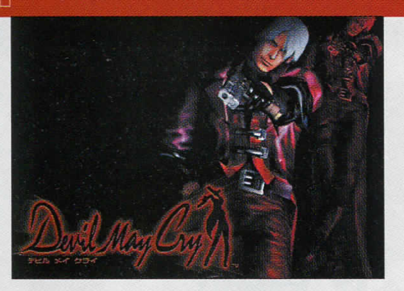


遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

VOL.017
volume.017. 01.08.2001

FEATURES



新角色及新系統介紹



新的冒險旅程展開



測試版試玩報告



全美票房
突破一億美元

DEPARTMENTS

NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

HOW TO WIN

OTHER

GAME INDEX

GAME PLAYERS

出版Cineaste internation ltd.
地址：香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓
電話：2835-8169 傳真：2285-9889

印刷 TIMES RINGIER(HK) LIMITED
地址 11-13 Dai Kwai Street, Tai Po Industrial Estate, Tai Po, N.T. HongKong
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

NEWS HEADLINE

TEXT：寒武紀

GAMECUBE 初期出貨 50 萬部

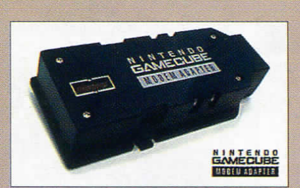
根據日本報章報導，任天堂已經就Gamecube推出後的銷售情況作出初步預測，並計劃在Gamecube正式發售首兩天一共推出50萬部主機。

據報導，任天堂計劃於Gamecube發售當日推出30萬部Gamecube主機，翌日再推出20萬部，兩日總共的初期出貨數為50萬部。數目較N64於96年推當時的出貨數為高，但與PS2去年推出時多達100萬部、以及微軟計劃中的60至80萬部Xbox初期出貨數比較，數目則較少。

另外，報道又指任天堂並無打算於Gamecube發售同日推出其專用網絡接駁裝置(包括56K數據機及寬頻接駁器)或無線手掣WaveBird，雖然有關的周邊設備已經開發完成，但由於任天堂方面就Gamecube網絡的發展方針問題上仍在計劃階段，所以決定延遲有關周邊設備的發售日期。



任天堂預計本年內將能推出總共250萬部Gamecube主機，到明年3月數目將增至400萬部。而與主機同日發售的遊戲作品除了有由任天堂自行開發的《Wave Race Blue Storm》以及《Luigi Mansion》之外，第三廠商的遊戲作品很可能只有世嘉的《Super Monkey Ball》。



◆ Gamecube 專用數據機。


◆ 無線手掣WaveBird



◆ 與Gamecube同日推出的三款遊戲作品。

手掣最終完成版公開！

相信沒有任何一間主機生產商比任天堂更講究其遊戲主機的手掣設計，而Gamecube主機自去年正式曝光以來，其手掣的設計亦已先後經過多次修改，最近部份Gamecube遊戲的開發商更首次公開了Gamecube手掣的最終設計。



◆ 完成版Gamecube手掣

AB 按鈕不再ANALOG

據消息透露，完成版手掣將會在幾個方面作出了修改，其中最大的改動是手掣的A按鈕及B按鈕(參看附圖：紅色及綠色的按鈕分別為A及B按鈕)將不再是Analog按鈕，而採用了一般的Digital制式，亦即按鈕只能感應「按下」或「非按下」兩個狀態，而不能像PS2以至Xbox所採用的Analog制式按鈕般可以根據玩者按下的力度而偵測出256階段的狀態。任天堂是衡量過使用Anlaog按鈕所增加的主機生產成本以及它的優點後才作出這個決定。事實上，雖然PS2的Dual Shock手制按鈕採用了Analog掣式，但實際上在遊戲中所能夠帶來的革新卻仍非常有限。

外殼質料與PS2接近

除了按鈕制式之外，新版Gamecube手掣的外殼質感較最初公開的樣板亦有所不同，新版本手掣外殼質料轉用了與PS2手掣相近的橡膠質料。新的質料將能令玩者手部可以更緊貼手柄。

最後，手掣C-Stick(右下方黃色控制桿)控制桿的闊度亦增加了，增加了母指與控制桿接觸面的面積。而且，無論是Analog控制桿(左上方灰色控制桿)還是C-Stick都採用了類似於PS2 Dual Shock 2的Analog Stick的橡膠質料。



◆ 手掣的L及R按鈕有一個很深的凹槽，相信必定比PS2或Xbox手掣的LR鈕更容易使用。



GAMECUBE DVD 兼容主機11月推出售價約四萬日圓



◆ 由松下和任天堂共同開發的Gamecube DVD 兼容主機。

由松下電器及任天堂共同開發，兼容標準DVD格式的Gamecube主機預定於本年11月初推出，較預定於9月中旬推出的標準Gamecube主機發售日相距一個多月，而售價方面約為4萬日圓(約$2900港元)，比售價為25,000日圓的標準型Gamecube主機貴六成左右，而且同樣具備遊戲及DVD播放功能的PS2較早前已減價為35,000日圓，比較之下這部Gamecube DVD兼容機的售價顯得較為昂貴高。

GAMECUBE 又一開發中遊戲遭腰斬

任天堂附屬開發部門Retro Studios正式宣布，繼《NFL Football 2002》及《Thunder Rally》之後，再中止另一款開發中Gamecube遊戲《Raven Blade》的開發工作。

《Raven Blade》是一款富有神話色彩的ARPG遊戲作品，在過去的Electronic Entertainment Expo (E3) 上亦曾出展過遊戲的部份畫面片段。今次這款遊戲中止開發，令Retro Studios最初四項Gamecube遊戲的開發計劃只餘下《Metroid Prime》一款。



◆已告開發中止的《Thunder Rally》遊戲畫面。











◆《Raven Blade》遊戲畫面。

任天堂方面表示：「這是一個商業上的決定，亦是為了讓我們能夠更專注於Metroid的開發工作的最有效方法。Metroid是一款出色的遊戲系列，我們有必要將更大的資源放在這款遊戲上，並要有十足把握日後的完成品亦是一款出色的作品。」《Raven Blade》中止開發之後，全隊一共35人的開發隊伍中的26人將會即時被遣散，其餘9人則會調至《Metroid Prime》的開發隊伍內繼續工作。



◆ 對於Retro Studios而言，本年可謂是一個多事之秋，但相信玩家都期望他們能夠真正集中精神製作一款出色的《Metroid Prime》作品。

Retro Studios是一間位於美國德薩斯州的開發商，並以人材頂盛見稱。1998年Retro Studios獲得任天堂一畢大額支助，其後便一直專責開發Gamecube的遊戲作品。Retro Studios計劃為Gamecube推出一共四款遊戲作品，分別是美式足球遊戲《NFL Football 2002》、網絡賽車遊戲《Thunder Rally》、RPG遊戲《Raven Blade》以及任天堂其中一款招牌遊戲系列《Metroid》的最新作品《Metroid Prime》。本年2月美國任天堂下令遣散Retro Studios內的20位開發人員，同時中止《NFL Football 2002》以及《Thunder Rally》的開發工作。

任天堂認為，由於Electronic Arts以及美國世嘉方面已經宣布會為Gamecube推出旗下著名的美式足球遊戲作品，已在沒有空間讓《NFL Football 2002》這款作品生存。而《Thunder Rally》方面，由於開發人員是基於網絡遊戲作為基礎去構思遊戲的內容和玩法，但任天堂對於網絡遊戲仍未有最終的發展方針，所以決定無限期停止有關的開發計劃。

XBOX 日本發售日或推遲至明年

微軟表示，Xbox在日本的發售日將「不會與美國相差太遠。」。

雖然微軟已經宣布了Xbox在北美地區的發售日為11月8日，但卻遲遲未公布日本方面的具體發售安排，令人揣測微軟是否打算推遲Xbox在日本方面的推出日期。最近日本微軟公關部的發言人被問及有關的問題時表示：「正如我們5月所公布的一樣，我們打算在美日兩地同時、或者在相距不遠的時間推出Xbox主機。」

但當被問及微軟是否能夠趕得及在本年內推出日本版的Xbox主機時，該發言人則表示：「現時我們仍未清楚，我們只能說Xbox在日本的發售日期不會與美國相差太遠。」

外界一直揣測，由於現時計劃中供日本市場推出的Xbox專用遊戲開發進度以至陣容均未如理想，微軟打算投入更多的資源至更為重要和更有把握的美國市場。一名業界分析員更表示：「微軟很可能將Xbox在日本的發售日推遲至明年3月的春節檔期。這段期間，微軟可以將最大數量的Xbox主機安排在美國推出，並致力將美國Xbox主機的數目推至最大限度。」但另一方面，亦有分析指，微軟將Xbox在日本的發售日推遲將令微軟錯失即將來臨非常重要的的聖誕黃金檔期，這將會使Xbox在日本的成功機會降低。

年內售 80 萬部 XBOX

有關Xbox推出後的銷售預測方面，微軟早前已經表示，打算在Xbox推出當日安排60至80萬部主機推出市場，而微軟在最近一次發布會上再就Xbox的銷售情況作出預測，微軟估計到了2002年6月，全球推出的Xbox主機總數會達450至600萬部，增長率將能與PS2匹敵。

XBOX 周邊設備公開

另外，微軟公開了一系列Xbox專用周邊設備，其中包括多款不同種類的控制器，部份這些控制器的外型更頗為特別，大家可以欣賞一下這些形形式式的手掣設計。



Advanced Controller

設計上與Xbox標準控制器相若，但手柄位置加上了橡膠紋，增加手部與手柄的緊貼度，用者更可以自行設定特定的按鈕程式。



Firestorm Upad

所謂Upad，其特徵自然是其U型的外殼設計，開發商Thrustmaster表示這種外型設計能使玩者的手部更為舒適。至於事實是否如此，相信要真正體驗過才能夠證實了。



Power Pad Colors

另一款以標準Xbox手掣作為基本概念而設計的控制器。



Vortex controller

「型」是這款手掣的最大賣點，其他設計與標準型手掣分別不大。



Pro Racer

一款非常獨特的手提式軚盤，亦即用者可以像一般的手掣般拿著使用，其功能與一般的軚盤控掣器相近。



Top Gun Fox 2 Pro

特別為飛機模擬及3D射擊遊戲而設計的控制器，特徵是一個依手型設計的手柄以及一個滑動的引擎控制鈕。



NASCAR Pro Victory Wheel

標準駄盤控制器，可調校駕駛盤的震動度及敏感度，可固定在平面或擺放在大腿上使用。



ShadowBlade Arcade Stick

標準的Arcade Stick設計，配以Auto-Fire、按鈕敏感度調教以及按鈕程式設置等功能。

任天堂控告《TEAR RING SAGA》製作商侵權

任天堂及遊戲開發商Intelligent System共同向日本東京地方法院提出起訴，指PS用遊戲《Tear Ring Saga》侵犯了分別由這兩間公司發行和開發的遊戲作品《Fire Emblem》(《火焰之紋章》)的版權，並要求法庭禁止有關的發行商繼續販賣此款軟件，更索償合共2億5800萬日圓。

今次涉嫌侵權的遊戲作品是由Tirnanog開發、Enterbrain發行的PS用遊戲《Tear Ring Saga》。任天堂表示，《Tear Ring Saga》與《Fire Emblem》系列無論在玩法、故事背景、人物設計等各方面都非常酷似，製作商更在遊戲推出之前以「Emblem Saga」的名稱作為宣傳口號，誤導喜歡《Fire Emblem》遊戲系列的玩家。雖然任天堂及《Fire Emblem》的開發商Intelligent System曾多次要求《Tear Ring Saga》的製作商停止販賣該款遊戲或對遊戲內容作出修改，但始終未能得到滿意的回應，於是決定入稟法院，要求法庭立即禁止《Tear Ring Saga》在市面流通並索償。

《Fire Emblem》最初是任天堂於1990年推出的一款模擬RPG遊戲作品，其後先後在紅白機及超級任天堂等主機上推出過一共5集的續編遊戲。而《Tear Ring Saga》的開發商Tirnanog的董事「加賀昭三」正是當時《Fire Emblem》製作過程中的靈魂人物，賀昭一手包辦了遊戲世界、人物、故事以至對話台詞等的設定工作，但其後他離開了Intelligent System自組遊戲製作商Tirnanog，並與Enterbrain合作推出《Tear Ring Saga》。

Enterbrain除了是遊戲發行商之外，同時是日本最暢銷遊戲雜誌《Fami通》的出版商，任天堂每年主辦的Space World遊戲展內派發的場刊均由Enterbrain負責製作，但由於今次侵權時件，兩間公司關係急劇惡化，本年度即將舉行的Space World遊戲展，任天堂亦已另尋合作對象了。





◆ 在超級任天堂上推出的《Fire Emblem ~聖戰之系譜~》遊戲畫面

新力考慮不參加東京遊戲展

一年兩次的「東京遊戲展」主辦單位Computer Entertainment Software Association (CESA) 發表了將於10月12日舉行的「東京遊戲展2001秋」的參展廠商名單。任天堂以及新力均不在名單之內。CESA又表示，有關今次遊戲展的贊助商名單仍然未定，任天堂及新力一直是東京遊戲展贊助商之一。

由於任天堂一直有自行舉辦其個人遊戲展Space World，所以即使任天堂不參展亦不會太令人感到意外，但一直積極參與遊戲展的新力有可能不參展，卻令外界感到非常意外。新力執行役員佐伯雅司被問及有關的問題時表示：「現時並未有參加東京遊戲展的計劃。」

假如任天堂與新力真的不參加今次遊戲展的話，「東京遊戲展」將可能成為了微軟Xbox的個人表演。事實上，在過去的「東京遊戲展2001春」上，微軟投入了龐大資源在展覽之上，務求產生最大的宣傳效用，加上當時Xbox首次在日本曝光，Xbox成了畫題的焦點所在，新力是否希望避免與微軟正面交鋒而打算不參展不得而知，但假如新力真的不參展的話，肯定會減低了「東京遊戲展」的可觀性。





HK RANKING 香港銷售榜

dream ranking >>

NO.1 FINAL FANTASY X
本地售價：$570
● PS2 ● SQUARE ● RPG ● 8800日圓 ● 2001年7月19日

NO.2 GROWLANCER II
本地售價：$430
●PS2●ATLUS●SRPG●6800日圓●2001年7月26日

NO.3 SONIC ADVENTURE 2
本地售價：$280（BIRTHDAY PACK$398）
●DC●SEGA●ACT●5800日圓●2001年6月23日

NO.4 遊戲王DUEL MONSTERS 5 EXPERT 1
●GBA●KONAMI●TAB●5800日圓●2001年7月5日●本地售價：$350

NO.5 牧場物語3～將心燃點起來～
●PS2●Victor Interactive●SLG●6800日圓●2001年7月5日●本地售價：$430

NO.6 THE FEAR
●PS2●ENIX●AVG●7800日圓●2001年7月26日●本地售價：$480

NO.7 BREATH OF FIRE ～龍之戰士～
●GBA●CAPCOM●RPG●5800日圓●2001年7月6日●本地售價：$280

NO.8 US SHENMUE
●DC●CRI●FREE●3000日圓●2001年7月5日●本地售價：$250

NO.9 FINAL FIGHT ONE
●GBA●CAPCOM●ACT●4800日圓●2001年5月25日●本地售價：$320

NO.10 TACTICS OGRE外傳 ～The Knight of Lodis～
●GBA●任天堂●SLG●4800日圓●2001年6月21日●本地售價：$280



JP RANKING 日本銷售榜

dream ranking >>

NO.1 FINAL FANTASY X
本週銷量：1749737
累積銷量：1749737
●PS2●SQUARE●RPG●8800日圓●2001年7月19日

NO.2 MARIO CART ADVANCE
本週銷量：261797
累積銷量：261797
●GBA●任天堂●RAC●4800日圓●2001年7月21日

NO.3 不思議之迷宮　風來的斯寧GB2～沙漠之魔城～
本週銷量：77607
累積銷量：77607
●GBC●CHUN SOFT●ARPG●4500日圓●2001年7月19日

NO.4 GRAN TURISMO 3 A-spec
●PS2●SCEI●RAC●6800日圓●02001年4月28日●本週銷量：41877●累積銷量：1283019

NO.5 遊戲王DUEL MONSTERS 5 EXPERT 1
●GBA●KONAMI●TAB●5800日圓●2001年7月5日●本週銷量：23770●累積銷量：277676

NO.6 ROCKMAN XZ SOUL ERASER
●GBC●CAPCOM●ACT●3980日圓●2001年7月19日●本週銷量：17110●累積銷量：17110

NO.7 風之古洛羅亞～做夢之帝國～
●GBA●NAMCO●ACT●5300日圓●2001年7月19日●本週銷量：15923●累積銷量：15923

NO.8 蚊
●PS2●SCEI●SLG●5800日圓●2001年6月21日●本週銷量：11266●累積銷量：110843

NO.9 SUPER MARIO ADVANCE
●GBA●任天堂●ACT●4800日圓●2001年3月21日●本週銷量：10238●累積銷量：635598

NO.10 FROM TV Animation One Price夢之魯飛海賊團誕生！
[illegible]



香港讀者期待榜 HK READER RANKING

dream ranking >>

NO.1 真・三國無雙2
雙週票數：58
累積票數：58
●PS2●KOEI●ACT●6800日圓●2001年9月20日

NO.2 METAL GEAR SOILD 2 SONS OF LIBERTY
雙週票數：45
累積票數：108
●PS2●KONAMI●ACT●價格未定●2001年12月

NO.3 莎木 II
雙週票數：14
累積票數：39
●DC●SEGA●FREE●7800日圓●2001年9月6日

NO.4 電車GO!新幹線　山陽新幹線篇
●PS2●TAITO●SLG●6800日圓●2001年8月30日●雙週票數：12●累積票數：12

NO.5 FINAL FANTASY XI
●PS2●SQUARE●RPG●未定●2002年3月●雙週票數：2●累積票數：2



日本讀者期待榜 JP READER RANKING

dream ranking >>

NO.1 莎木 II
●1431票
●DC●SEGA●FREE●7800日圓●2001年9月6日

NO.2 METAL GEAR SOILD 2 SONS OF LIBERTY
●1295票
●PS2●KONAMI●ACT●價格未定●2001年12月

NO.3 STAR OCEAN 3
●1193票
●PS2●ENIX●RPG●價格未定●發售日未定

NO.4 櫻大戰4～戀愛少女～
●DC●SEGA●AVG●價格未定●2002年春●970票

NO.5 Devil May Cry
●PS2●CAPCOM●ACT●6800日圓●2001年8月23日●815票





有你們的支持，我們才會生存！

隨著《GAMEPLAYERS MAGAZINE》重新合併為一本，本欄目亦會相對地作出少許改動，就是投票的選取方向會回復以往一樣般概括所有機種。現在，只要填妥下方的表格，寄往「香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心40樓」，信封面註明「GPM RANKING」，便可為最心愛、最期待的遊戲投下一票，而且我們每期還準備一款原裝遊戲送給一位來信的讀者。不要猶疑了，大家踴躍寄信來投票吧！

RANKING

香港讀者投票表格

香港讀者投票表格（不接受影印本）

姓名：________________________ 年齡：________________

身份證／護照號碼：________________ 聯絡電話：________________

地址：____

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：____

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：____

今期得獎者是陳卓然，我們將會有專人聯絡前來領獎。

暑假來臨，各廠商都紛紛在這個黃金檔期分一杯羹，當中FFX可謂大獲全勝，首週銷售便有170多萬，期間更掀起一陣熱賣的熱潮，單看各本地和日本遊戲雜誌都大幅報導此作的遊戲情報，便可知她的氣勢有多雄厚，然而更連帶PlayStation2主機的銷量有大幅度上升。但反觀來看，Dreamcast方面可謂顯得非常疲弱，原本評價、期待非常不錯的遊戲《超級機械人大戰 α for Dreamcast》和《COMIC PARTY》也雙雙難逃要延期的一劫，無疑對於DC的玩家確實深感可惜，另一方面這一戰的勝利者依然是由SONY奪得。(AINHO)

日本資料來源：FAMI通8/10號
STAR OCEAN 3(圖為STAR OCEAN THE SECOND STORY)



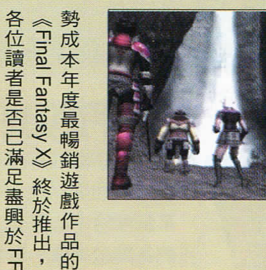




SPECIAL REPORT

TEXT：寒武紀

正式踏入PLAYSTATON 2網絡時代 PLAYONLINE網絡及《FINAL





勢成本年度最暢銷遊戲作品的《Final Fantasy X》終於推出，各位讀者是否已滿足盡興於FF世界裡？其實，FFX的推出可說是標誌著FF系列發展至今一個階段的完結，因為當下一集FFXI推出之時，FF系列將會正式踏入網絡遊戲的世界，一個全新的階段。

Square早於去年一月舉行的Square Millennium發表會上公布她們的PlayOnline網絡計劃構想。所謂PlayOnline，是指由Square提供的一個可以讓PS2以至PC用戶使用的網絡服務的統稱，用戶可透過網絡與網友進行聊天、電郵交換、漫畫瀏覽以及網絡遊戲（參看下文）等。

其實，根據Square最初的計劃，FFX是首個支援網絡功能的FF系列遊戲，雖然遊戲仍然會以單人RPG作為基本模式，但玩者可以透過PlayOline網絡服務在一個虛疑空間上收集有關遊戲的攻略情報。可惜，由於PS2網絡硬件及基本設備的發展步伐較原初估計為慢，FFX未等及PS2網絡得到完善化便推出，遊戲的網絡元素亦被迫被刪除。

PC/PS2誇平台網絡RPG《FINAL FANTASY XI》

無論如何，根據Square最新公布的計劃詳情，《Final Fantasy XI》將於明年3月與PlayOnline網絡服務同時推出，標誌著FF遊戲系列正式網絡化。現時Square方面正積極進行有關的各項測試工作，Square更會抽選500位日本方面的PS2玩家由本年九月起率先使用PlayOnline服務，作為網絡測試工作的一部份。而到了12月，這些玩家更可以優先體驗FFXI並測試遊戲的網絡元素，最後2002年3月FFXI及PlayOnline服務將正式推出。而PC版FFXI的發售日則仍未有公布。

2001年9月	PlayOnline β 測試開始
2001年10月	PlayOnline β 測試 (第二期)
2001年12月	《Final Fantasy XI》 β 測試開始
2001年3月	PlayOnline正式投入服務/瀏覽器軟件推出
	《Final Fantasy XI》正式推出
2001年4月	收費開始

▲ Square官方指定數據機「PS2 Gate」。

PLAYONLINE專用瀏覽器

要接駁至PlayOnline網絡，用戶必需使用由Square提供的專用瀏覽器PlayOnline Viewer (POV)，並配備必要的硬件裝置，PS2的用戶必需要擁有硬碟及數據機裝置才能使用PlayOnline服務。Square方面所選定的PlayOnline官方數據機是由I-O Data開發，預定於9月推出的「PS2 Gate」。當然，要使用FFXI網絡遊戲服務便需要成為PlayOnline服務的會員，並每月撴交定額月費，但有關收費的詳情Square仍未有最後的定案。不過，FFXI的售價將會較FFX (售價為8,800日圓) 為低，約為6000至7000日圓左右。





▲ 隨FFX附送的「Other Side of the Final Fantasy」DVD內公開的POV主選擇畫面與最近 部份日本媒界公開的畫面有不少的出入，現時未知道兩個畫面是屬於兩個版本的POV軟件還是同一版本內的兩個模式。



◀ 你更可以自行為主選擇畫面設置不同的背景。

有故事有劇情的網絡RPG

Final Fantasy系列之父板口博信。

現時Square方面基本上未有透露任何有關FFXI的遊戲詳情，即便是最近所公開的FFXI影像中，亦未有提及任何有關遊戲的具體內容和系統的資料，所以現時來說，我們並未能得知究竟FFXI是屬於哪一類型的網絡RPG遊戲。

但從這些片段中我們可以看到，FFXI的世界舞台設定將會由FFX較重東南亞氣氛的世界再一次返回歐陸的中世紀時代，驟眼看外觀上與現時PC上的Online Game有很大的相似性，單從這一點看似乎未能給玩者一個太大的新鮮感。

但另一方面，Final Fantasy之父板口博信在最近的一些訪問中曾表示，FFXI與現存PC Online Game最大的不同，是現時的Online Game放棄了一般RPG遊戲中應有的故事成份，並強調遊戲的故事是由玩者自行創造，玩者所控制的角色在這個虛疑世界裡的遭遇正是故事本身。板口表示這正是FFXI與PC網絡RPG最大的分別，雖然他並未有具體說明兩者的分別所在，但相信板口是指FFXI遊戲仍然會有一個中心故事。

FFXI能否超越《Phantasy Star Online》這款出色的網絡RPG？

DC遊戲《Phantasy Star Online》其實已經初步發展了一套與PC網絡RPG不同的遊戲種類。PSO給予玩家的自由度較低，並強調遊戲的冒險和RPG成份，但嚴格而言，PSO仍然沒有一個中心的遊戲故事。究竟FFXI是否能夠同時兼顧網絡以及劇本故事兩個現時還未能兩立的元素呢？如何讓數以千計網絡上的玩家能夠同時循著一個故事劇情軸心發展進行遊戲，正是製作人現時面對的最大挑戰。擔任FFXI總策劃一職的是曾作《Chrono Cross》及《Xenogears》的田中弦道，以及《Saga Frontier》及《聖劍傳說》的石井浩一，憑著這強大的開發陣容，我們都期望FFXI能夠為網絡RPG揭開新的一頁。

FANTASY XI》最新情報

PLAY ONLINE內容概覽

FF系列遊戲自然是PlayOnline服務其中一個最重要的組成部份，但PlayOnLine其實還有許多其他多不同的服務內容。以下綜合了PlayOnline網絡的各個組成部份以及其內容。

(一) ONLINE GAME

A. TETRA MASTER

這是FFIX中首次出現的mini-game《Quad Mist》卡遊戲的進化版，亦是PlayOnline網絡專用的遊戲。除了與電腦進行遊戲之外，玩者當然亦可以與其他網友對戰，你更可以在網絡上公開展示自己所擁有的卡、與其他朋友進行交換，甚至進行投標。



B. FINAL FANTASY XI

PlayOnline的核心部份自然是Square的看家作品FF遊戲系列。利用PlayOnline中多樣化的通信機能，你可以邀請朋友一同組成隊伍與遊戲世界中的強大敵人進行戰鬥。去年公開的FFXI片段中可以看到遊戲中角色有像《Phantasy Star Online》中出現的即時信息方塊，讓玩者之間進行通信呢。



(二) ENTERTAINMENT

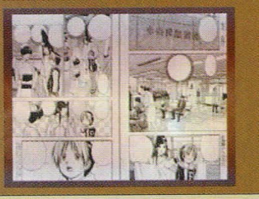
A.漫畫

用戶可以通過PlayOnline網絡閱覽日本暢銷漫畫雜誌《週刊少年Jump》內連載的漫畫作品，更會加入一些例如漫畫作家介紹以及他們自己的意見和評價等不同的內容。



B.其他

其他娛樂內容包括音樂鑒賞、流行榜以至體育資訊等不同方面，而作為一個綜合性的娛樂網站，日後Square必定進一步擴展其所提供的服務內容。



(三) COMMUNICATION

A. MAIL & CHAT

無論對方是否PlayOnline網絡的會員，無論對方使用的是PC還是手提電話，你亦可以透過PlayOnline網絡傳送電郵給他們。你亦可以隨時生成自己的聊天室，邀請有相同興趣的網友一起聊天。

B. FRIEND LIST

這是一個與我們熟悉的ICQ軟件類似的功能。你可以將在遊戲或Chat Room裡認識的朋友的資料加入這個Friend List之中。利用這個網友名單，每當你上網的時候，你同時可以知道這些朋友現時是否在線以及正在使用哪一項服務 (例如正在看漫畫、玩FF等) 等，你更可以隨時傳送訊息給朋友。



▲你可以設定特定的題目開設一個新聊天室。

◀電郵通信是每個網絡必備的服務之一。透過PlayOnline網絡，你甚至可以傳送訊息至擁有電郵地址的手提電話。

▶你可以隨時看到Friend List中的朋友的在線狀態，以及正在使用哪一項服務。

C. HANDLE NAME

用者除了可以為自己建立超過一個的網絡身份之外，更可以選擇不同的圖像角色代表自己。你可以在不同的遊戲或不同的場合中使用不同的身份。



◀為自己建立一個身份檔案。



▲你可以選擇性地公開自己的個人資料，設置自己現時的在線狀態。

▶你可以登錄超過一個身份資料，每次登入網絡時你需要選擇想使用的登錄戶口。

FINAL FAN

GAME PLAYERS GAME DATA

機種	PS2
製造商	SQUARE
售價	8800日圓
發售日	發售中
遊戲類型	RPG
容量	DVD-ROM
記憶	64KB以上

包括DVD-Video "Other Side Of FinalFantasy"









Text by FFX攻略班（阜林、時雨、小寶寶）

TIDUS的薩那卡特

與被「Sin」1000年前所毀的都市「薩那卡特」同名的地方，是Tidus成長的大都市，他本身也是球隊「薩那卡特・人猿」裡面數一數二的Blitz Ball球員。因此每一次Blitz Ball比賽，人們都夾道歡迎Tidus。跟圍在家外的球迷們簽名之後，便經由大道前往球場，路上的建築物，依然有著著名球手「Jekt」的畫像，那是Tidus在10年前死了的父親。

到了球場，比賽也隨著群眾的歡呼聲展開，然而身處城裡一角的Auron，卻預感到一股強大的力量——「Sin」的接近……以大水球形態出現的「Sin」，把附近的一切，全都吸了進去。與此同時，正準備使出倒掛的Tidus，看見了遠方的大水球——「Sin」。雖然不知道是什麼事，但人們已開始逃走。由於比賽腰斬，Tidus回到了球場入口，那裡見到Auron，這個自父親離開後便出現於自己眼前的男子。正想問清楚情形時，Auron卻不由分說的向前跑，Tidus只好追上去。

「Sin」放出了類似墨魚的怪物，還有一堆堆的嘍囉，正好出現在二人的面前，Tidus一時間不知如何應付，跌在地上。Auron交了一把劍給他，說：這是Jekt所用的。Tidus拾起了父親用過的劍，應付眼前的怪物。基本上敵人都是一兩招便擊倒，前面的敵人全滅便會前進，因此儘量先對付眼前的敵人，直到那墨魚般的怪物面前。









Boss Data

Sin的鱗片：艾姆茲

HP：不明

相信是Sin身體的一部分，那些觸鬚會因為受傷而消失，全數消失便擊倒牠。牠的攻擊方法只有「重力魔法Orf」一招，由於基本上不會死於這魔法手上，所以可專心戰鬥。

鱗片屑

HP：不明

艾姆茲身上的鱗片變成的怪物，雖然攻擊力不高，但其特殊攻擊會帶來較大的傷害，因此每見到有發光的話，必定先擊倒那一隻。

Boss戰法

由於艾姆茲的魔法死不了，快的Tidus專打嘍囉，Auron則對付牠已夠。不過還是要留意HP，免得重傷時，被嘍囉乘虛而入。若只餘下艾姆茲的話，基本上不用理會HP也可戰勝。

打倒了Sin的鱗片後，到了第三戰，路邊有一件機械，只要破壞那機械，二人便可乘爆炸離開戰場，此時Sin正在他們上方，二人連同附近的建築一同吸入Sin之內。當Tidus恢復意識之時，發現自己浮在一個空間內，他下沉了身（按×），游向遠處的父親那裡，發現那變成年少時的自己。隨後便出現了一些回憶…

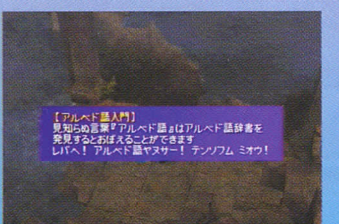
TASY X 全面攻略展開！

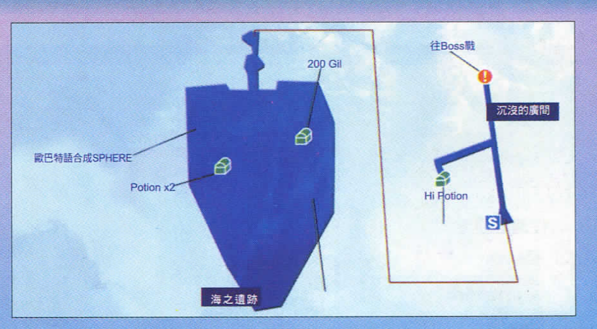
千呼萬喚的PS2超大作《FFX》，終於可順利的推出，當然攻略也是少不了，然而一時的誤算，未能於今期內一口氣完全攻略。今期的攻略，將會介紹到遊戲中段的高潮，YUNA結婚的部分。另外，還有歐巴特辭書頭22卷的位置全公開！

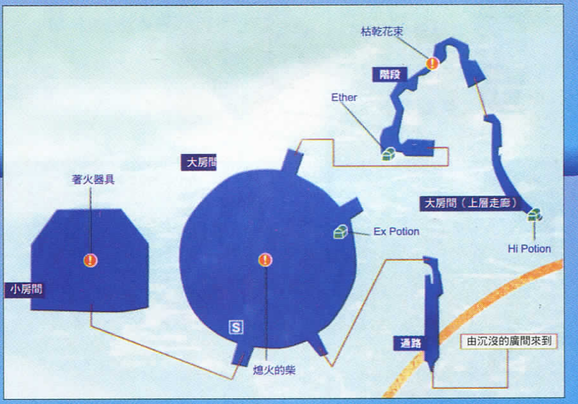
海之遺跡（巴哲寺院）

一個不知名的地方，沉於海上的建築，Tidus沖上了一塊瓦礫上，醒來的他怎叫也沒有人回應。由於看見遠方有岸，於是向那方向游去，其實途中有些地方是有梯級上岸的，那裡都有寶箱，還有「歐巴特語辭書」的入門編，也是辭書合成SPHERE。對岸有刻著歐巴特文字的牆壁，現在是看不懂的，留待二周目吧。上岸後沿路前進，突然石橋鬆散，Tidus再跌到水中。









Boss Data

沙哈根
HP：不明
半人半魚的怪物，以身體直接撞擊對手作為攻擊方法，基本上Tidus一擊便可打倒的小角色。

佐斯基羅
HP：不明
腹部中空的魚形（？）怪物，擁有利爪，能夠扣去對方一半的HP，不過當對手HP減少時，攻擊力也會減弱。

Boss戰法

基本上殺了兩隻沙哈根，佐斯基羅便會出現，而牠怎樣攻擊，都只會扣掉一半的HP，加上戰鬥途中會出現Event離開，這一戰可以敷衍了事（笑）。



逃出了戰鬥之後，Tidus來到了一個闇敞的房間。感到寒冷的他，要找一點東西生火，於是在附近的房間及樓梯找到「著火器具」及「乾枯花束」，別忘了其他寶箱啊。點起火之後，Tidus感到肚餓，但他卻被怪物視作獵物盯上了。



Boss Data

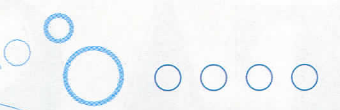
CLICK
HP：不明
四肢都有刀刃的怪物，基本攻擊是揮動四肢，攻擊力頗高，是首個會引起GAME OVER的Boss。

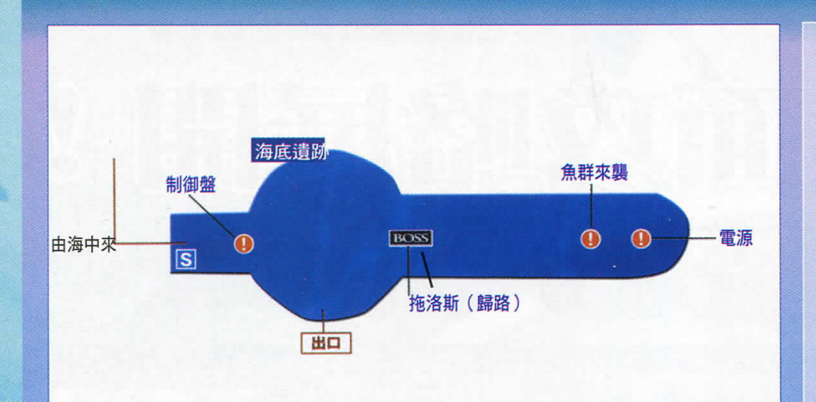
Boss戰法

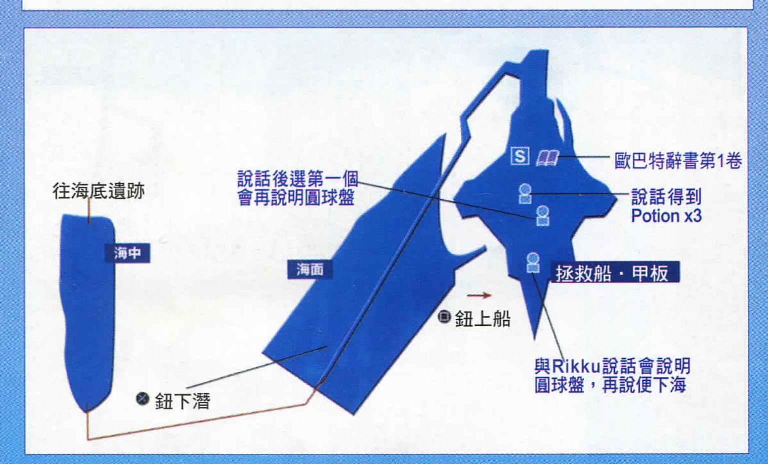
基本上Tidus只能作直接攻擊，當Click受到一定的傷害，便會出現一群操古怪說話的人（歐巴特人），其中一人（Rikku）會來幫忙，此時Click會回到最初的狀態。首先用「盜取」得到「手榴彈」，再用作攻擊，不過彈數不多，最好留下兩個左右。若能使出「Over Drive



拯救船→海底遺跡







戰鬥後，那群人要殺Tidus，而那女孩出言阻止，看來是他們的首領，跟著她走近，一拳打暈了Tidus，醒來後Tidus發現身處於一艘船上。那群人從船中走出來，其中一人那著一副泳鏡嘰哩咕嚕一番，Tidus當然不明白。於是那女孩使用他懂的說話解釋，想Tidus幫忙到海底一趟，相信他能重新開動裡面的遺跡。Tidus得知那女孩會說與自己一樣的話，加上救了一命，於是便答應了。

拾了「歐巴特語辭書第1卷」，跟最後面的人說話得到「Potion」後，便跟Rikku再談，她會教你使用「圓球盤」，再說便跳到海中出發。基本上只要沿鐵鍊一潛，便到達海底遺跡，只要追著Rikku前進，完成所有戰鬥便可。而Boss戰是第一次使用「Trigger Command」的戰鬥。



Boss Data

拖洛斯
HP：不明
墨魚形怪物，除了「觸鬚」外，還會從遠處以「章魚頭」攻擊，利用指令「擋格」以減少傷害。

Boss戰法

當牠受到一定傷害後，便會游到戰場另一邊，那是使用「章魚頭」的先兆，使用「Trigger Command」的「擋格」減少傷害。到了第二次時，「Trigger Command」會多了一個「前後夾攻」的指令，便可防止牠使出「章魚頭」攻擊。

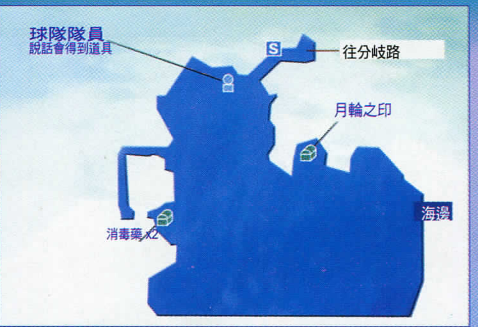


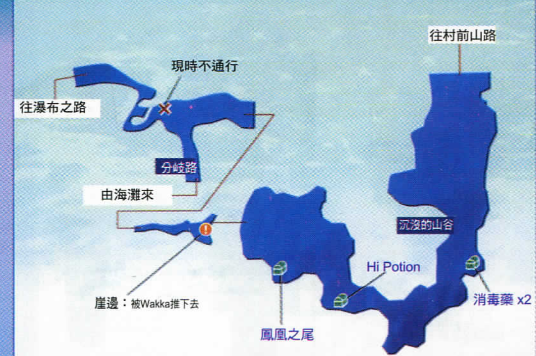
開動了遺跡後，Tidus便跟著Rikku回去船上。但是歐巴特人不歡迎他進船，只好留在甲板。吃過Rikku帶來的飯，總算舒服多了，於是與Rikku談話，希望得知自己身處何地。得知他們口中的薩那卡特，已在1000年前被Sin所滅，Rikku看他不像是活了這樣長久，相信是Sin的毒氣令他胡思亂想吧，而且他說自己是Blitz Ball球員，相信到了Luca會找到他的同伴吧。

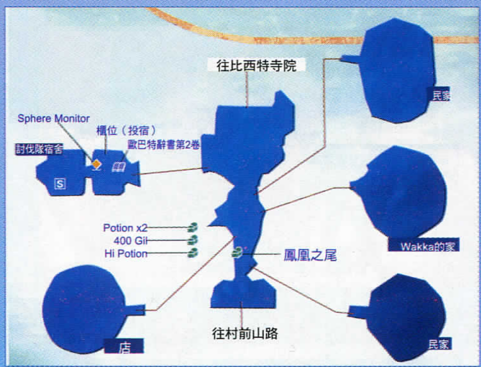
「難到自己超越了1000年的時間來到這裡？究竟發生了什麼事？」Tidus獨個想著各種衝擊的事實時，突然船發生一陣震動，歐巴特人跑出來一看，是Sin！而Tidus受不了船身的搖晃，跌進了海中……



比西特(Besaid)島→比西特村→比西特=艾科寺院







又再漂流一番的Tidus，來到了一個岸邊，沙灘上的人正玩著Blitz Ball，還要說著自己明白的說話，總算「得救了」。其實他們是這個小島，比西特島的Blitz Ball球隊，由於球兒飛來，Tidus不其然使出了必殺技，嚇得眾人目瞪口呆（對於萬年不勝的弱隊，當然了…）。跟他們說話會得到錢和寶物。另外沿海游會發現一些寶箱。集齊後便走向Save Point旁的Wakka，他會帶Tidus往村莊。並從他的口中得知，1000年前Sin出現後，大部分人們放棄了機械（歐巴特除外），信奉艾邦的教條成了他們的常識。

跟著Wakka前進，到了一個崖邊，Wakka竟然一腳踢了Tidus出去！只好游過這裡吧，途中的寶箱要沉下去才可打開，另外會遇上不少敵人，牠們不是太強，是賺取AP的好時機。當游到盡頭的時候，Wakka捉住了Tidus，問他願不願加入隊中，這樣威逼Tidus唯有答應囉。

上了岸後，遇上了兩個人，他們是所謂「討伐隊」的成員。Tidus當然不知道是什麼，這令Wakka大感意外，唯有以中了Sin的毒氣去掩飾吧。到了村莊，Wakka問他記不記得祈禱的方法，Tidus只好支吾以對，於是Wakka示範一次，那不是Blitz Ball的祈求勝利手勢嗎？

調查了村子之後，Wakka說到寺院參拜一下，於是往寺院一趟，眾人對於Tidus中了Sin的毒氣都感到很詫異。Tidus也總算知道大召喚師「Blaska」的一點事跡。之後回到Wakka家，他說午飯未煮好，不如午睡一下。在夢中，Tidus夢見那令人討厭的父親，還有可憐的母親。醒來後發覺Wakka不在，於是便前往寺院，Wakka說原來進去試練的召喚士遲遲未出來。Tidus決心救人，不理規矩衝了入去。

人物與寶物關係

人物	寶物
波茲	Potion x 2
傑帕	200Gil
扎殊	Potion x 3
達得	Hi Potion

店價目表

名稱	價格
Potion	50
鳳凰之尾	100
消毒藥	50

店價目表（與Kimahri戰鬥後）

名稱	價格
Fighter Sword	150
Enchant Rod	150
Power Ball	150
Magical Mog	150
旅人的指輪	150
Traveller Gaurd	150
Traveller Ring	150
Potion	50
鳳凰之尾	100
消毒藥	50

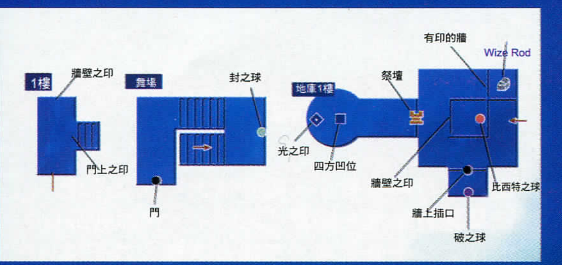
試練之間前進法

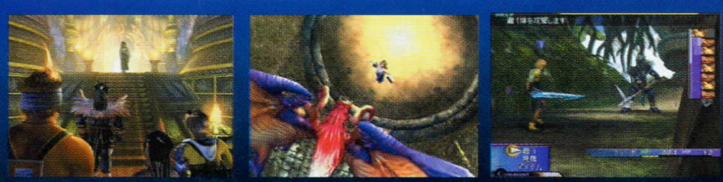
基本上每個寺院的「試練之間」，都是一個解謎式的迷宮。由三種SPHERE及一些印組成。解開它們便可前進到召喚士的房間。而比西特寺院的前進法是這樣：

1.首先調查牆上的印，跟著門上會出現印，調查後便開門。

2.沿樓梯走會見到台座，取得上面的「封之球」，到下面裝上門上開門。

3.開門後取回「封之球」，往附近的牆裝上「封之球」，牆便會打開可以取得「破之球」，先不用理會，前進到祭壇，先調查對面牆，便會打開進入取得「比西特之球」，把它裝上祭壇，然後取「破之球」裝上本來「比西特之球」的位置，遠處的牆便會爆開，裡面有寶箱。然後把祭壇推向深處的四方凹位便成。





打開了試練之間的路，此時Wakka也來了，原來他也是召喚士的護衛，由於Tidus破了禁忌，於是追來看看，既然Tidus已解了試練之間，於是二人便去看個究竟。裡面看見一位女子發一頭獸人，他們都是護衛之一。那女的走近責怪Wakka，本是留在外面等的卻跑進來，他自知理虧，只好把責任推到Tidus身上。

Tidus見無事可做，唯有離開，此時深處的門打開了，一名少女出現於眾人眼前，撥了撥頭髮的她，向大家宣布成功成為召喚士。本想走近大家的，然而之前學習召喚時體力消耗太多了，現在出現不支的情形，那獸人飛快的上前扶她一把。既然完成了，大家也回到外面去。到了外面，Yuna向大家展示了第一頭召喚獸Valfor。成了召喚士之後，便要到世界各地的寺院，得到其他召喚獸幫助。而下一個寺院，便是附近的小島，棋利卡的寺院。

翌日，Wakka把本來給他弟弟的一柄劍交了給Tidus，眾人沿村外的通道前往海邊上船，然而不見Kimahri的蹤影，途中他突然出現挑戰Tidus，由於攻擊力頗高，小心HP。大約給了牠750的傷後，Lulu便會出言阻止，Kimarhi在千鈞一髮之刻停手，之後便獨個走開了。從Lulu及Yuna口中得知牠叫Kimahri，是龍佐（Ronzo）族青年。而一路前進，會學到不少戰鬥的基本技巧。

接受了村民的祝福及禮之後，便上了聯絡船Riki前往棋利卡島。由於球隊要到Luca比賽，所以球隊也隨隊出發。

Boss Data

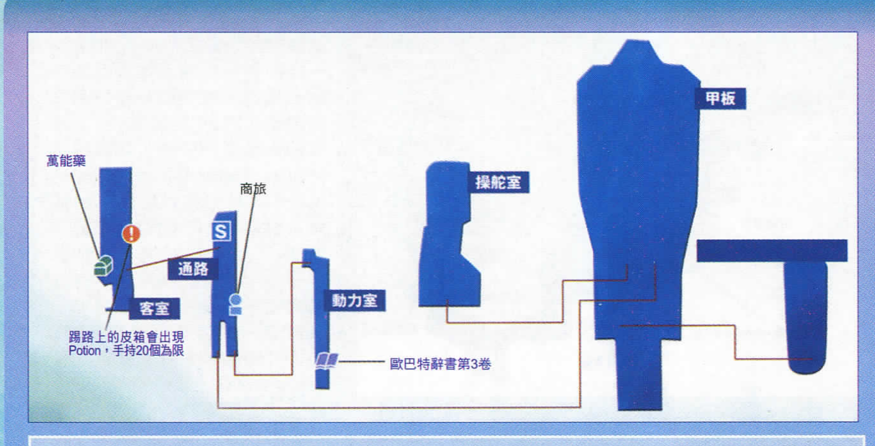
????（Kimahri）

HP：不明

攻擊及防守都很高，還有防禦無視，兩倍攻擊力的「JUMP」攻擊。由於傷了750做會停止戰鬥，所以本著這一點戰鬥，保持自己的HP便不成問題。

聯絡船RIKI號









首先走勻了整艘船，開了寶箱，得到「歐巴特語辭書第3卷」，此外得到「萬能藥」的寶箱附近有個皮箱，調查後會得到「potion」，只要手上少過20個便長踢長有。而通路上有一名商旅，除了賣武器道具外，還會問你借錢，現時身無分文不借也罷。回到甲板與眾人談話，Wakka會叫Tidus找Yuna，便會知道她旅行的目的，是要學得「究極召喚」，把Sin打倒。她也認識叫Jekt及Auron的人，他們是父親的護衛，可能只是同名的傢伙吧。就在此時，船身不斷搖動，是Sin！船員利用錨想擊退Sin，當然無效了，Yuna眾人唯有自己應付好了。

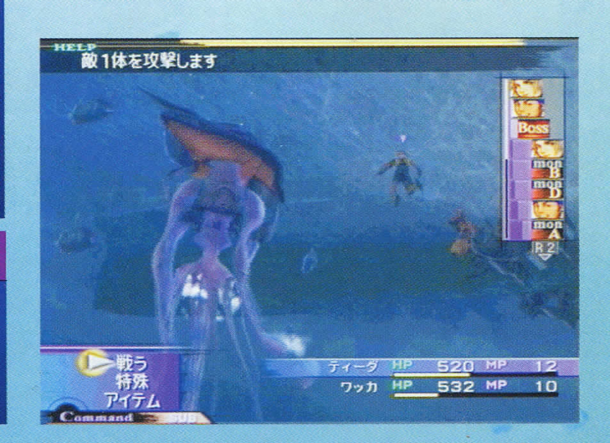
Boss Data

Sin背鰭
HP：2000
襲擊聯絡船的巨大生物的一部分，不會主動進行攻擊。可利用Wakka及Lulu的魔法，或者Kimahri的龍劍對付。

鱗片屑
HP：200
Sin身上的鱗片變成的怪物，基本的應付方法與以往的一樣。但HP較以往遇到的要高，要一擊必殺有一定難度。

Boss戰法

由於鱗片屑全滅之後會出現新一批，所以打倒兩隻後，便等牠用特殊攻擊才殺也不遲。而隊中只要維持一個人攻擊Sin便可（個人推薦Lulu）。由於背鰭本身遠距的關係，以Wakka的技或者Kimahri的龍劍也有效。由於往後也有戰鬥，HP回復方面交給Yuna會較佳。



打退了Sin之後，由於翻起了巨浪，Tidus一時不慎墮海。Wakka跳進海中營救，遇上了另一個怪物。熟水性之二人唯有自己應付。

Boss Data

Sin的鱗片：艾喬
HP：2000
唯一弱點是「暗闇」，只要掌握這一點戰鬥便輕鬆一些。另外牠的攻擊有吸HP的「Drain Touch」及全體攻擊的「Screw」。

鱗片屑
HP：100
有著魚的形態，HP較低，有別於船上的戰鬥，每擊倒一隻便會有新的出現，只管攻擊首領及回復反而有利。

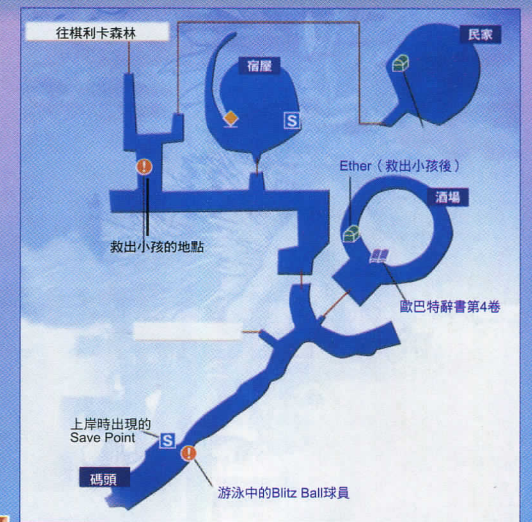
Boss戰法

Boss戰法
由於「打極都有」，鱗片屑大可置之不理。而艾喬只怕唯一弱點「暗闇」，所以Wakka的技變得十分重要。不過每次都有效三次行動時間，加上Wakka的MP不高，基本上用作防止「Screw」會較有用，其餘時候作普通攻擊及回復便足夠。

棋利卡(Kilika)島→棋利卡森林→棋利卡＝艾科寺院

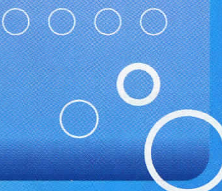
被擊退的Sin，向著眾人的目的地——棋利卡島進發，但是水淺的關係，牠只能帶來不太嚴重的破壞。不過對於村民來說，Sin的破壞已令人苦不堪言了。到了村莊的眾人，看見Sin的破壞，感到十分不快，Wakka與球員幫忙維修棧橋，而Yuna則舉行「送往異界」的儀式，把因為Sin的攻擊而死的人送到異界去。

完成了「送往異界」的儀式後，眾人到宿屋休息。翌日，Tidus在村中到處跑，還在村口附近救了一個小女孩。原來她是酒場酒保的妹妹，再到酒場，她會給Tidus一個寶箱答謝。別忘了「歐巴特語辭書第4卷」啊，然後找Wakka，便出發前往棋利卡森林，經過那裡便是寺院了。



店價目表	
名稱	價格
Seeker Sword	250
Wise Rod	250
Resercher	250
Search仙人掌	250
Stinger	375
Traveller Shield	150
旅人的指輪	150
Traveller Gaurd	150
Traveller Ring	150





敵能力表觀看法

基本上只要有裝備了「見破」能力的武器，那角色參戰時便會看到敵人的情報，另外使用魔法「Cu」會知道對方的攻擊力及魔力。而表以外的其他弱點等特徵，會在畫面上的說明欄表示。

- HP：敵人HP（現在值/最大值）
- x1.5：表示敵人的弱點屬性
- +：表示敵人吸收的屬性
- 1/2：表示敵人半減的屬性
- /：表示敵人無效的屬性
- 屬性是以顏色表示，分別是紅：炎、黃：雷、藍：水、白：冰



棋利卡森林是一個迷宮式的結構，除了中央的的首領外，其他地方都可以自由活動，所以不妨先走匀整個地圖，收集所有道具，以及藉戰鬥提升S.lv，賺點資金及Sphere會較好。此外讓Kimahri使用「龍劍」學習一些「敵之技」也不錯。打點了一切後，才去對付首領也不遲。

Boss Data

走失的蘭花
HP：4649
植物系怪物，所以對炎屬性較弱。主要攻擊是帶有毒的「毒爪」，另外受到一定的傷，及從睡眠中回復的話，便會使出全體的攻擊「地震」。「地震」可帶來約300的傷，要注意。

Boss戰法

由於對炎屬性弱，以Lulu的火炎魔法攻擊是正統的做法，另外手上有炎屬性武器的話，也可裝備來進行攻擊。由於「毒爪」及「地震」的傷害不少，不時換入Yuna作回復是必備的動作。





打倒了首領之後，與Root談話會得到「Elixir」。離開森林向寺院前進，由長長的登山梯級連接。這裡是球隊經常練習的地方，大家知道Tidus的強，於是便挑戰他跑樓梯。由Yuna作公證，怎料她自己卻先偷步跑了。Tidus追上去，此時Wakka回頭，原來遇上了Sin的鱗片。

Boss Data

Sin的鱗片：古奴
HP：3000
有硬殼包著，因此物理攻擊的效用不大（貫通會好一點），怕炎屬性，可以用魔法迫牠打開硬殼。另外會吸收水屬性的攻擊，還有全體攻擊的「呼氣」，以及開殼後的「毒液」攻擊。

古奴的觸手
HP：450
會吸收所有魔法攻擊，非常麻煩的傢伙，因此先打倒牠們，才能對主體攻擊。幸好對物理攻擊較弱，若Tidus已學了加速的魔法，先加速再對付會較有利。

Boss戰法

由主體及觸手構成，由於觸手會吸收魔法攻擊，一開始交由物理攻擊強的人物一氣打倒。然後換入Lulu，以炎魔法攻擊令牠打開硬殼，再配合物理攻擊對付。由於會使出帶毒的攻擊，消毒藥或Yuna的魔法是必備的。



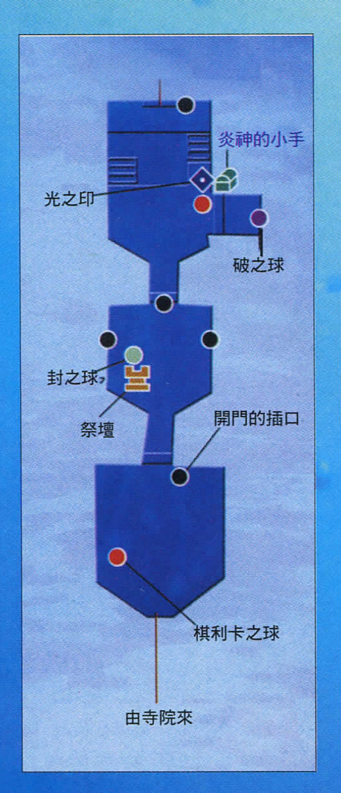
打倒了Sin的鱗片後，Tidus總算感覺到護衛的工作了，眾人亦前往棋利卡的寺院，途中Wakka問及薩那卡特的事，他對Tidus遇上Sin而不死，還要因為其魔力來到1000年後的世界感到很有趣，皆因其弟Champ正是死在Sin手上。到了寺院，遇上了長勝的Luca球隊，他們來祈求遇上強力的對手，面對弱隊他們當然冷嘲一番。

在寺院內，Wakka為球隊祈福。此時遇上了另一名召喚士Dona，她對擁有大召喚士血統的Yuna冷嘲熱諷，說護衛是以質勝量，然而以遊戲中這些戰鬥，人多一點確是好事，（笑）Yuna也作出了反駁。Dona離開後，眾人便前往試練之間，由於Tidus不是護衛，唯有在外面等。此時Dona來到，問Tidus為何不進去，Tidus直說自己不是護衛。Dona的護衛Baltero不由分說，抬起了Tidus，把他送了進去試練之間…









試練之間前進法

相比起來，棋利卡的試練之間是比較容易的一個。

1.把牆上的「棋利卡之球」取出，裝上門邊令門打開，再取出便令火網消失。

2.進入房間後，先安置「棋利卡之球」於門，門上會出現印，調查後門便打開。

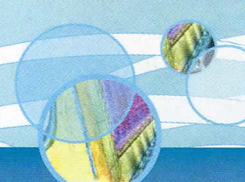
3.取出牆上的「棋利卡之球」安置好，然後踏「光之印」令祭壇出現，取出上面的「封之球」放到牆上，牆便打開令火熄滅。用「棋利卡之球」來打開對面的門，再取出，放上祭壇再推到「光之印」上，便會塌下來。取出牆後面的「破之球」，到塌下來的位置，便可破牆取得寶箱。





到了裡面，照樣的跟大家說話再離開，Yuna便會出來，能夠使用召喚獸「Ifrit」。到了寺院外面，村裡的眾人正迎在外面等候Yuna，令Tidus想起自己在薩那卡特的情景。回到村莊，便乘上聯絡船Uino，前往Blitz Ball的比賽場地，港町Luca。

聯絡船UINO號

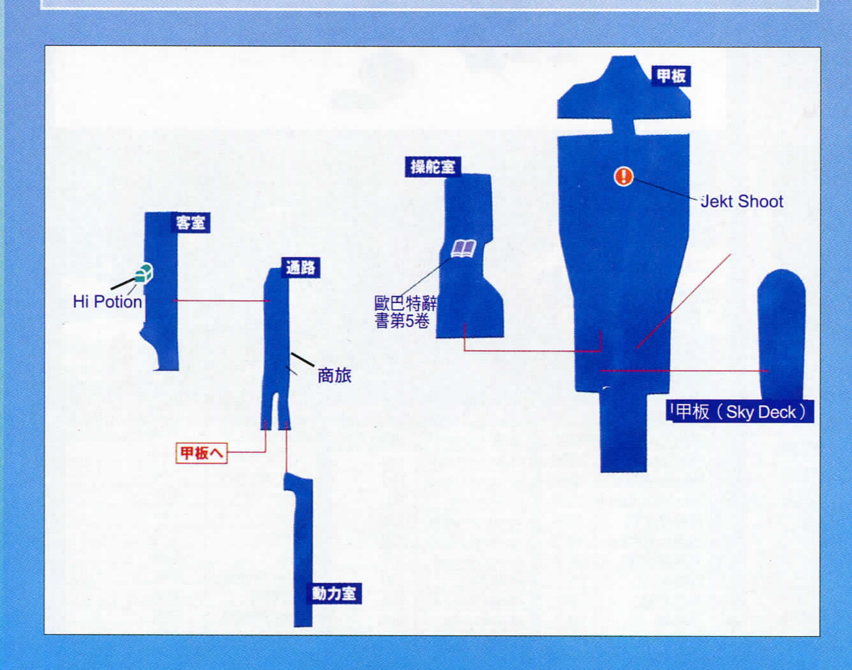


處理的方法與Riki號時一樣，都是走匀船的每個部分，主要是下層的客室和操舵室，那裡都有道具。跟著往船尾的Yuna找她，她正與路加的Blitz Ball球員交談，他們對於比西特隊突然強起來都很奇怪，Tidus插咀說自己的加入是原因，卻引來他們的嘲諷，惹來Yuna的不快。她說Tidus是來自薩那卡特的強者，對於史彼拉人來說薩那卡特是個遺跡，他們當然不相信了。路加的球員走後，Yuna仍是氣在心頭，因為她從Jekt聽過薩那卡特的事，她相信Tidus的薩那卡特，正在大地上的某一方。

往甲板上層走，聽到Wakka與Lulu交談，看來是關於Tidus的。Wakka相信到了路加，Tidus便可找到同伴，他便可以安心的做Yuna的護衛。Lulu不明白Yuna希望Tidus成為護衛，雖然是Jekt的兒子，但誰人能夠肯定？而由誰決定Tidus成為護衛？看來比賽結束之後，Wakka要好好處理這件事呢。

到船頭調查那個球，Tidus想起了父親，想起了小時候看他使出絕技的情形。畫面一轉，回到甲板之上，Tidus想起了父親取笑自己的話，此時只要不斷的控制十字鈕及〇鈕，向畫面上出現的說話射過去。只要射到了一定數目，Tidus便會學到父親的「Jekt Shoot」。失敗也不影響故事，但到了Blitz Ball比賽便會辛苦得多。

Wakka眾人出現於眼前，對於Tidus的球技非常佩服，也激起了眾人的鬥志，開始練習起來。Tidus不理他們，走近來看的Yuna。她說從Jekt那裡看到這一招「Jekt大人Shoot3號」，看來真的是Tidus那老頭子，Tidus解釋「3號」是騙觀眾來看比賽的技倆，他們為了看「1號、2號」而每晚都來看比賽。相信Jekt來到了這個世界吧，但Tidus不知道父子相遇的時候會怎樣，始終母親的死是因為父親，Tidus因此討厭他…Yuna看在眼裡，覺得兩父子都很可憐呢。









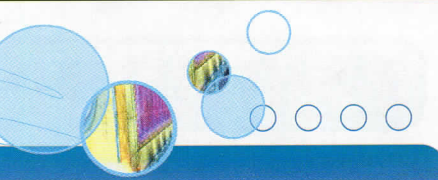


店價目表（商旅）

名稱	價格
Potion	50
鳳凰之尾	100
消毒藥	50



港町路加（Luca）



Blitz Ball球員夢寐以求之地，港町路加，這亦是前往其他寺院的出發點。由於Blitz Ball聯賽開幕在即，大家都熱烘烘於Blitz Ball之中，在萬年敗退的「奇跡隊伍」比西特隊之後，上岸的正是強悍的主隊路加，聽著廣播對路加隊的讚嘆，Tidus心裡很不是味兒，於是拿起了「大聲公」（不是禁止機械的嗎？），向路加隊下「戰書」。

Yuna等人也上岸之後，突然聽到Myka總老師到步的消息。正值在位50週年，於是來路加一看在位50週年紀念賽。既然是艾科的頂點的人物，Yuna決定去迎接老師。到了碼頭，首先上岸的是一名瓜德族男子，其後Myka總老師才出現。原來那名瓜德族男子，正是繼承了父親Jiskal老師地位的Seymour。雖然看來只是個年輕不凡的男子，但他一眼便盯上了Yuna，究竟…？





見過了總老師，球隊便前往球場的休息室準備。Wakka回來說抽到好籤，只要贏一場便晉身決賽。而Tidus等到發慌的時候，Yuna走來說見到像是Auron的男子！Tidus聽到是Auron，想了一想，便跟Yuna走了出去。但是比賽在即，Wakka當然不准，Tidus說會準時回來，臨走前還叫Wakka冷靜下來。

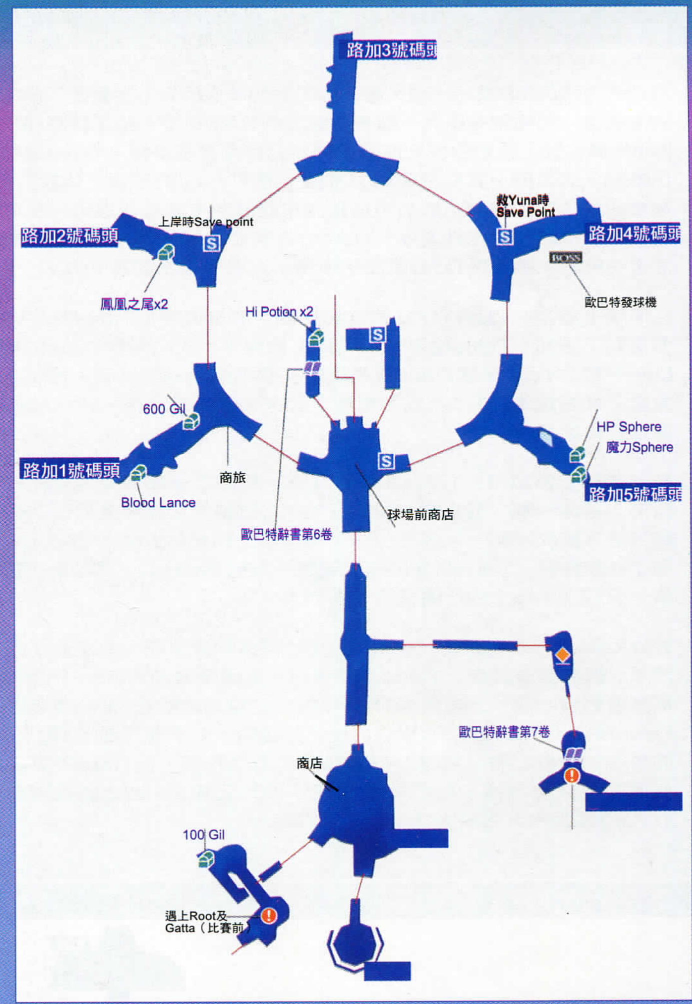
到了外面，基本除了咖啡屋外，Tidus可自由到各個地方，在這個時間收集道具是最好的。離開了球場，發現有人正採訪Yuna。採訪之後，Tidus教Yuna吹口哨，希望她在比賽時替大家打氣之餘，也是自己是時候表演的訊號，但是Yuna看來還是要練習一下。路加是個大城，但是其實有Sin討伐隊的努力，人們才可平安生活，Blitz Ball才可順利進行。到了咖啡屋，並不見Auron的蹤影，Kimahri卻與兩個取笑牠的龍佐族人大打出手，此時Tidus發現不見了Yuna！





兩人走到咖啡室外面，Lulu剛好來到，她說相信是歐巴特人所為，用意是迫Tidus救人去，令球隊在比賽中敗陣。當然不可給他們的奸計得逞了，而歐巴特的船在4號碼頭，於是便向4號碼頭前進。本來最近的路是經5號碼頭，不過到達時發現被貨物阻塞，是歐巴特人的陷阱，三人唯有繞路了。到了2號碼頭，遇上了歐巴特的機械人部隊，有Lulu的雷魔法，還有雷屬性的武器的話，並不是大問題。不過分3場的戰鬥遇上達9隻，小心HP的消耗。

在戰鬥之間前進的時候，看見比賽的轉播已經開始了，對手們盯著Wakka不放，令他陷入苦戰中。Tidus看在眼裡只能乾著急，因為要救Yuna在先，加上Wakka託Lulu說比賽不成問題，叫Tidus專心救人。到了4號碼頭，歐巴特人正開始逃走，當然不能讓他們逃脫了，於是三人便由跳板跳到船上！（筆者好奇一問：試問Lulu那裝束，怎跳？）到了船上，歐巴特人使出最後殺著：歐巴特發球機（Al Bhed Shoter）。







店價目表（商旅）

名稱	價格
Rital Dard	3050
Venom Attacker	1550
Thunder Spear	1125
幻術之指輪	1250
Magical Ring	1250
炎神之小手	1550
Potion	50
鳳凰之尾	100
消毒藥	50
目藥	50
山鼻草	50

店價目表（中央廣場）

名稱	價格
Fighter Sword	150
Enchant Rod	150
Power Ball	150
Magical Mog	150
Halbird	225
Metal Shield	250
鐵的指輪	250
Metal Gaurd	250
Meatl Ring	250
鐵的小手	250
Potion	50
鳳凰之尾	100
消毒藥	50

店價目表（球場內，決賽之後）

名稱	價格
Fighter Sword	150
Enchant Rod	150
Power Ball	150
Magical Mog	150
Halbird	225
陽炎	225
Metal Shield	250
鐵的指輪	250
Metal Gaurd	250
Meatl Ring	250
鐵的小手	250
鐵的腕輪	250
Potion	50
鳳凰之尾	100
消毒藥	50
目藥	50
山鼻草	50



Boss Data

歐巴特發球機

HP：6000

歐巴特球隊平時訓練時使用的發球機，由於為阻止Tidus等人而改成了戰鬥機械。HP高之餘，防禦力也很高，基本上物理攻擊的作用不大，主要攻擊是射特殊攻擊「Blind Ball」及「Slient Ball」，還有全體攻擊的「Blitz Ball Rush」。弱點是雷屬性，其他屬性半減。

機械臂

HP：65535

由於沒有電而停止了活動的機械臂，雷屬性吸收，其他屬性無效。





Boss戰法

雖然有Lulu的雷魔法，加上Tidus的Over Drive技也可達1000左右的傷害，但單靠這樣對付這傢伙並不化算。其實Tidus有「Trigger Command」操作那機械臂，只要Lulu使用雷魔法向它充電3次便可運用。運用機械臂可得到近5000的傷害加上行動不能，此時利用Over Drive技及雷魔法便輕鬆多了。





破壞了「歐巴特發球機」，Yuna總算安全了。Tidus一看，並不是之前自己所乘坐的那艘船。Yuna問他有否見過一名叫Cid的人，Tidus並不知道，始終一直都是在甲板上。原來Cid是Yuna的舅父，雖然母親自結婚後便離開了歐巴特族，Yuna倒想一見這個異族親人。Lulu說這件事要跟Wakka保守秘密，皆因他很不喜歡歐巴特族。此時Tidus記得忘記了比賽的事！



Lulu沒他法子，放了個訊號給Wakka。看到訊號的Wakka，總算安心下來，於是全力出擊，最後一刻射入反勝的一球，以3：2勝出了比賽。Lulu看見Wakka的疲態，的確他始終不是其弟Champ，Tidus堅持自己不是Champ的替身，差點惹怒了Lulu。

比賽之後，Wakka躺在椅上休息，由於被對手不斷的攔截，結果受了傷。隊員們正擔心的時候，有人出現接住Wakka甩掉的球，是Tidus！Yuna對於令大家擔心而道歉，Wakka責備她竟會給歐巴特族捉走，不過提起歐巴特他便感到不快，於是罵了兩句便算了。

Yuna鼓勵了Tidus之後便離開了，回到休息室，本應找Wakka開始evetn的，不過儲物櫃裡藏有「水星之印」，往後會有用的，別忘了。Wakka起來，決定由Tidus代自己出戰，希望他的高超技術，能為球隊獲得第一次冠軍。而Wakka也決定不論戰果如何，比賽後便會引退，專心作Yuna的護衛。而Auron也出現於球場，相信是知道Tidus會來這裡吧。決賽正是與路加球隊比賽，自視必勝的路加隊，即使比賽開始前，也不忘戲弄Tidus一番。

Blitz Ball教室

基本上，玩者能做的只有控制自己球員的進行方向（先按○鈕轉操作模式），與及按□鈕打開指令窗選擇，指令主要是傳球及射球。而行動是否成功，是靠球員的數值決定。由於防守是由電腦操作，只管攻擊已夠。當遇上對手攔截，便要選擇是否突破，首先看看自己的「PH值」，減去對方「AT值」的總和，若結果少於零便會在那人物時突破失敗。

選擇了突破之後，便選擇傳球或是射球，把自己的「PS值」（射球是ST值）減對手的「CU值」，少於零便失敗，而對方攔不住的話，若傳球到隊友時高於零便成功。而射球時ST值餘數到龍門前比守門的CU值高便入球，基本上作出適當的加減便可有效進攻。

雖然比賽成績不會影響遊戲進度，不過當然會教大家勝出賽事的方法。1，荒技：「Reset」法，基本上上半場落後2球的話，怎努力也難以在下半場超前成功的，reset吧！2，先減少以一敵眾，一得到球便傳，傳幾次把對手拉開，然後交給Tidus，游到龍門前射，以他的能力還可突破一兩個對手才射，入球機會較大。3，上半場最差也要打和，由於下半場實際得4分鐘比賽，4分鐘入2球雖然不難，但是追的話便難。4，Tidus的必殺技必出，下半場3分前，一有機會便交給Tidus，游近龍門使用必殺技（ST值16），爭取入球。5，Wakka入場，下半場3分時，會出現event，Wakka替Tidus比賽。雖然Wakka能力不及Tidus高，但也是值得信賴的，而其必殺技「Venom Shot」入球率不錯，HP消耗少，值得使用。

比賽過後，Wakka浮在水中，享受著比賽後的感覺，Tidus游近，Wakka豎起姆指致敬。此時傳來了驚叫聲，水球裡突然出現魔物！兩人二話不說，拿出武器（百寶袋乎？），與迎面而來的怪物戰鬥！雖然與海中遺跡遇上的一樣，但HP較高（170）。加上連續3場戰鬥合共12隻，HP的消耗也不少。

觀眾席上，一頭硬殼的怪物出現，Auron仍是處變不驚，一刀將其擊倒。Tidus與Wakka來到，看見了Auron，這個被稱為「傳說的護衛」，當然亦是Tidus這十年一起生活的那傢伙了。此時一頭巨獸飛來，眾人的戰鬥還未終止。



打倒了一隻，但是怪物陸續有來，眾人也感到不知所措，此時一個身影出現於觀眾席，是Seymour！他叫出自己的召喚獸「Anima」。牠的即死攻擊將所有來襲的怪物一氣消滅，危機亦總算過去了。Wakka拿著獎杯，隊員們本來想他留下多一點時候，但是Yuna的行程緊密，Wakka也不宜久留。而且Blitz Ball球季剛剛開始，大家還要努力，之後把獎杯交給他們，然後便走了，回到Yuna身邊。

同時，Tidus正著怨著Auron，認為被Sin帶來這個世界，不知道能否回去，一切的事都是由他帶來。Auron只是以冷笑回應。之後他問Auron老頭子、Yuna父親的事。他說出十年前，他與Jekt、Blaska一同去對付Sin，之後他便去了薩那卡特，看著Tidus成長，並把Tidus帶來史彼拉。

為何會是Tidus？因為這是Jekt的要求。老頭子還活著嗎？算是以那個狀態「活著」吧。什麼？那傢伙已經不再是人的樣子了。不過，那個身體的某處，還存在著Jekt的意識。與那傢伙接觸時，相信你也感到是Jekt吧。

怎麼可能…沒錯。Sin就是Jekt。太離譜了！那算是什麼！竟然說這些蠢話！看清眼前的真實吧。即使憤怒也好，哭也好都是這樣。跟我走吧。不答應你又怎樣？你的故事還未完結。那又怎樣！是這樣吧，看來什麼辦法都無用了，隨自己喜歡，是來還是不來，你自己選擇吧。少說廢話了！既然說是隨我喜歡！但你又說我是被選出來的！雖然如此，那我應該怎樣做才好！既然一切如你所說，我又可以怎樣！

Tidus被衝擊的事實弄得頭昏腦脹。

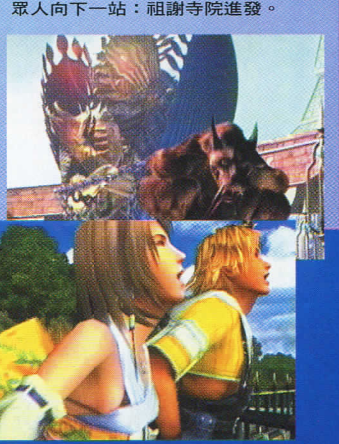
感到不滿吧，而且感到不安吧？

Auron走近Tidus。那就算吧。

之後便轉身走開。我決定作Yuna的護衛，你也跟來吧。說完便走了。Tidus無奈的唯有追上去。

Yuna等人正在談論著薩那卡特的事，相信與Tidus有關的吧。此時，Auron與Tidus來到，Auron決定成為Yuna的護衛，這是Blaska的要求。大家對此事當然贊成，此外他說要Tidus同行，這是Jekt的要求，大家也沒有什麼異議。Yuna問Auron知不知Jekt的下落，他只說已有十年沒見了。

Yuna見Tidus悶悶不樂，於是叫他看看自己已懂得吹口哨。看來還是沒有效用，於是告訴他身為召喚士及護衛，是史彼拉人的希望之光，由於受到眾人的注目，不可以給他們看見鬧情緒的時候。Tidus也很明白，於是Yuna便要他進行「笑顏的練習」，他勉強的擠出了笑容，不過卻忍不住笑了出來。跟著是叫聲練習，Tidus對著外面大笑起來，Yuna也加入一起大笑，之後兩人都笑起來。Yuna感到很古怪，然而弄成這樣的卻是她自己。一切總算定下來了，於是眾人向下一站：祖謝寺院進發。



Boss Data

賈魯達

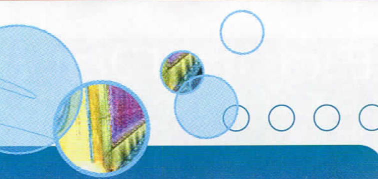
HP：1800

與之前遇上，用作練習使用召喚術的那頭同樣的怪物，弱點同樣是「暗闇」。攻擊也是普通的爪及全體攻擊「衝擊波」。

Boss戰法

由於沒有Yuna等人，Wakka的「Blind Attack」自然成了主力。令牠的攻擊的失效後，便利用Tidus的魔法加速，由攻擊力較高的Auron來個速戰速決。

米亨（Mi'ihen）街道



前往祖謝寺院，要經過稱為「蘑菇岩街道」的地方，必經之地便是這條有800年歷史的路：米亨街道，據遍歷學士Melchen所說，米亨於800年前建立對抗Sin的組織，艾科的老師們害怕他會反抗艾科，米亨為了一示清白，沿此路前往艾科的寺院，結果得到老師們的認同，並冠以「討伐隊」之名。遠方的建築物殘骸，Melchen從它感到Sin的力量，人的無力，但是因為召喚士，人們才重拾笑面。

另外在出口附近，會見到一名流浪的召喚士：Belgemirne，她會請Yuna與她進行修煉，方法是召喚獸對壘。由於她會召喚Ifrit，Yuna唯有以Valfor應戰。只要Valfor的HP在3000以上，而能夠進行Over Drive，只要有效運用「護身」及「貯備」兩個指令（按右便見到），使出多一次Over Drive便可打敗Ifrit。打敗她之後，她會給Yuna一件防具「小玉的指輪」。此外會在途中，遇上Sin討伐隊的「陸行鳥騎兵隊」。





中途會見到一家店子，那是分佈全國的「旅行公司」，由歐巴特族的Rin創辦，眾人於是在這裡休息。出到外面，Tidus看見美麗的夕陽，與棋利卡見到的完全不同。他不其然的走到Yuna身旁，問她在幹什麼。Yuna看來不想他知道，只回應了一個微笑。雖然Yuna以打倒Sin為目標，但是Sin還會復活，那是對人們的懲罰。然而沒人知怎樣才可令罪赦免，令Sin消失。Tidus感到機械不是什麼壞事，這一點令Yuna開始懷疑自己所相信的事。

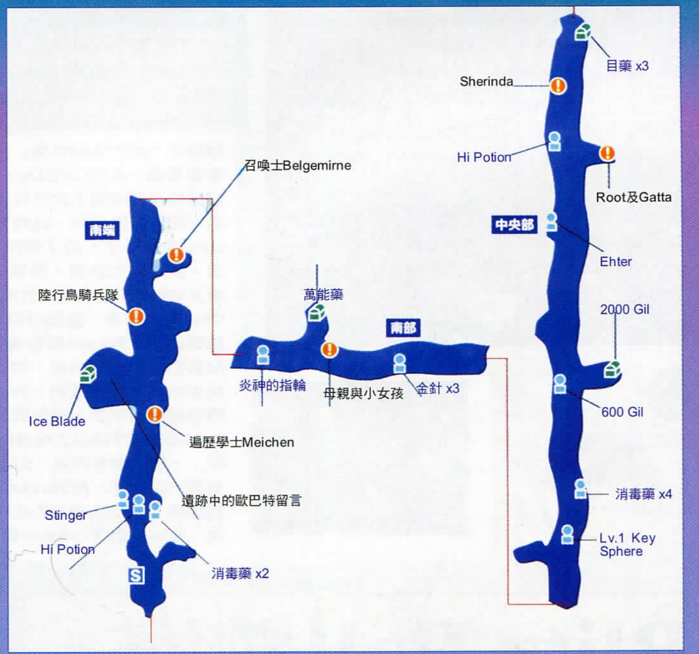


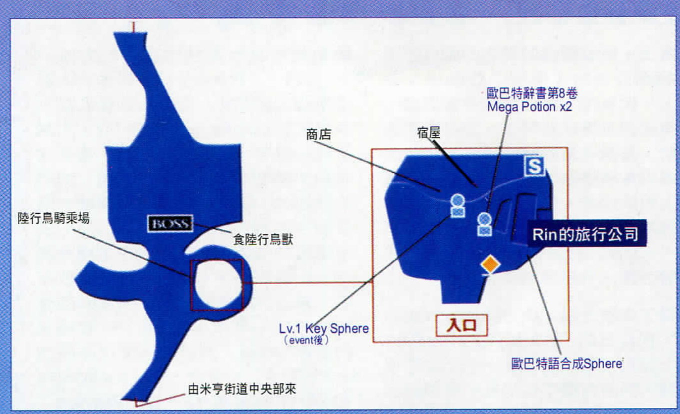


Tidus叫她專心對付Sin，其他的事之後才算，就如自己不專心比賽便會輸一樣。但是Sin那麼巨大怎打倒？究極召喚，那是打倒Sin的唯一方法。而召喚士便是為了得到這力量而展開漫長的旅程，到達大陸的北方盡頭，得到「究極召喚」的祈之子，那地方叫薩那卡特。那是1000年前被Sin所滅的都市，不過只是傳聞。「還要到那裡親眼證實。」說完這話的Auron，促Yuna回去休息。



翌日，打點了一切後準備出發，卻在門口遇上了Rin，他是少數懂得史彼拉語的歐巴特人。他會給Tidus「歐巴特辭書第8卷」，此時外面傳來悲鳴聲，陸行鳥受到襲擊！出發前，Rin交了2個Mega Potion給Tidus。





店價目表

名稱	價格
Fighter Sword	150
Enchant Rod	150
Power Ball	150
Magical Mog	150
Halbird	225
陽炎	225
Pearl Shield	250
真珠的指輪	250
Pearl Gaurd	250
Pearl Ring	250
真珠的小手	250
真珠的腕輪	250
Potion	50
鳳凰之尾	100
消毒藥	50
目藥	50
山鼻草	50
手榴彈	300
地圖	50

店價目表（商旅，價格是沒有借錢的時候）

名稱	價格
Potion	50
鳳凰之尾	100
消毒藥	50
目藥	50
山鼻草	50



Boss Data

食陸行鳥獸

HP：10000

基本上貫通系及魔法都很有效，倒地時什麼攻擊都可以。當畫面顯示「下一個是你」這說話後，牠會向那角色使出強力的攻擊。HP減少到一定程度會使用冰魔法。另外弱點是暗闇，「Blind Attack」很有效。

Boss戰法

如說明所說只有貫通系及魔法有效，受到一定傷害便會倒地，除了是攻擊的好時機外，也可把戰線推前。站起來時除了一般攻擊，還會使用全體攻擊令眾人後退。當眾人被迫出崖邊，便會跌到米亨街道的舊路，戰鬥也會強制結束。



只要打倒了食陸行鳥獸，旅行公司為了答謝，會提供一次免費乘坐陸行鳥的機會。利用這機會，在沒有戰鬥發生的情形下，跑盡整條米亨街道，別忘了一些只有陸行鳥才到的地方，還有舊路那一邊啊！到了街道北端，發現不少人聚集，原來是Sin討伐隊，由於進行作戰的準備，不能讓眾人進入。既然如此唯有回頭，此時Seymour出現，憑著他的身份及口才，說服了守衛讓眾人前進。



米亨作戰



到了「蘑菇岩街道」的眾人再遇Seymour，他正為準備參與作戰的兵士們打氣。Wakka對此大惑不解，身為艾科老師，竟然會支持與歐巴特人合作對抗Sin。於是便向Seymour提問，他說，這的確有違艾科教義，不過討伐隊和歐巴特人都希望史彼拉得到和平，米亨作戰是單靠這一點願望而成事的。作為在史彼拉活著的人，Seymour自身是支持作戰的。而且一直沒有人對他作出任何抗議，看來這次作戰事在必行。到達路口附近時，一名傳令兵來到，請Yuna等人到司令部，是轉向小路那一方。



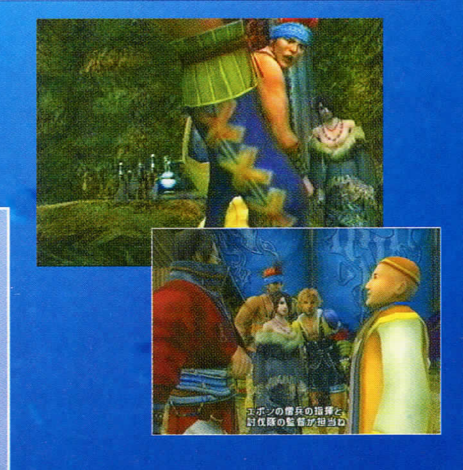


店價目表（商旅，價格是沒有借錢的時候）

名稱	價格
Ice Blade	1500
Metal Shield	1050
Wize Rod	1050
幻術的指輪	4050
Ecsape White	1950
Magical Ring	4050
高龍的腕輪	3150
Potion	100
鳳凰之尾	200
消毒藥	100
目藥	100
山鼻草	100

轉向小路後沿路前進，便到達司令部，由於路途較長的關係，加上敵人眾多，是賺AP的好地方。種類與米亨街道的一樣，不難應付。到了洞窟的深處，會遇上Root，他說要向Wakka道歉，因為令其弟Champ加入討伐隊的正是他，這一點Lulu是知道的。換來的是Wakka的拳頭，他受不了弟放下喜歡的女人，跑了去當討伐隊。此時騎兵跑來發出召集的消息，Root就此離開了。看見那些大砲，Wakka便不其然的走近踢一腳，總覺得他們只會失敗收場。

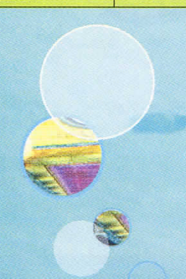
到了司令部，除了Seymour之外，還有由寺院派來，艾科四老師之一的Kynock老師。他一見眾人，便去擁抱相識的Auron，但Auron倒不覺是什麼好事。Kynock老師也認為作戰會失敗告終，不過眾人身處最為安全的地方。Kynock老師雖是僧兵及作戰監督，但看來並不是太熱衷，相信是與他認為必敗有關吧。





店價目表
（商旅，價格是沒有借錢的時候）

名稱	價格
Avenger	8100
Hard Rock	10100
進擊的太刀	18150
真珠的指輪	500
冰神的小手	3100
睡天的小手	500
Water Ring	5250
炎神的指輪	12300
Confu Wall	3750
Potion	100
鳳凰之尾	200
消毒藥	100
目藥	100
山鼻草	100
金針	100



至於為何會以「蘑菇岩街道」為作戰地點，原來他們生擒了一隻Sin的鱗片作餌。以這裡多層的地形及海灣，設置大量歐巴特族的武器，加上海灘上的僧兵及陸行鳥騎兵，藉以圍攻來臨的Sin。Tidus想起了Auron的話，心想Sin正是自己的父親。此時突然發生異樣，困著鱗片的箱打開了，裡面空無一物。而本來被困的Sin的鱗片，則從天而降司令部！

Boss Data

Sin的鱗片：傑爾

HP：12000

身體部分，基本上由兩隻巨手進行防衛，此外有兩隻小手進行物理攻擊，因為這樣，初期它只能以魔法攻擊。除了小手的物理攻擊外，還有魔法「Orf」。

左右手

HP：800

左右兩邊的大手，會擋住所有向身體發出的物理攻擊，擁有裝甲的關係，以貫通系加魔法攻擊會有效。擊倒後隔一段時間會復活。

頭

HP：4000

會進行雷魔法攻擊，若果出現古怪行動的話，下一步便會進行令全體中毒的「毒液」攻擊，可以利用攻擊阻止。

Boss戰法



由於HP只有800，首先以Auron及Lulu的魔法對付雙手，擊倒後便可直擊身體。而頭部主要是放魔法，平時可用魔法攻擊，當出現古怪行動時，便換入Wakka去截擊。只要重覆以上的應付方法，扣掉那12000HP並不是難事。

打倒了Sin的鱗片，並不是戰鬥結束。此時Sin已來到，雖然大家奮力作戰，然而力量的差距實在太大了。Sin發出一擊，陸上的部隊全軍覆沒。雖然歐巴特有強力的武器，但面對Sin也是小巫見大巫，Sin的護罩破開前一刻，使出了強力的攻擊將那歐巴特的光塔擊毀，戰敗已是個不爭的事實。而本是倒下的Sin的鱗片，提起最後的力量站起來，失去了Tidus蹤影，Yuna有點不知所措，然而Seymour以自己的力量歇止Sin的鱗片前進，Yuna等人於是上前幫忙。



Boss Data

Sin的鱗片：傑爾

HP：6000

基本上與之前的一樣，不過身體部分的HP下降了很多。此外防禦力也下降了一點。

左右手

HP：800

左右兩邊的大手，會擋住所有向身體發出的物理攻擊，擁有裝甲的關係，以貫通系加魔法攻擊會有效。擊倒後隔一段時間會復活。

頭

HP：4000

會進行魔法攻擊，若果出現古怪行動的話，下一步便會進行令全體中毒的「毒液」攻擊，可以利用攻擊阻止。

Boss戰法



基本戰法與第一次時一樣，但由於Seymour強力的黑魔法，可以一擊便破壞大手，事實上是輕鬆了。而頭部也可以交由Seymour以魔法對付。

作戰失敗，醒來的Tidus發現自己身處沙灘上，屍骸遍野。當中見到活著的Gatta，雖然保著了性命，但見不到Root的蹤影。Sin見戰鬥結束，於是轉身離開，十足Jekt的性格，而Tidus見到Sin離開，於是追了出去。身處司令部的Yuna，本想以召喚獸阻止Sin，但遭到Seymour的勸阻。Tidus只管追到Sin，不斷的游，他也不知自己為何這樣做。

筋疲力盡的Tidus被沖上了岸，夢中他記起對父親的不滿。醒來時，看見Yuna進行「送往異界」，Auron掉下了一句「很多故事完了，你的故事仍要繼續」便走了。Seymour來看Yuna的情形，教導她身為召喚士應該表現堅強，而他會一直支持Yuna，就如Zeion支持著Yunaleska一樣。

看來Auron知道些什麼，Tidus於是問他，他說Sin是為了看Tidus而來，那是Jekt的意願，而殺死這麼多人，是Sin的工作，本意是殺死Tidus，因為Sin知道Jekt會讓Tidus來對付自己，阻止Sin繼續殺戮。





祖謝＝艾科寺院





收集了寶物後，便離開了戰場，經祖謝街道往祖謝＝艾科寺院進發，此時Kimahri與Tidus停下來，Kimahri開 口了，提醒Tidus要努力，不要讓Yuna惹到麻煩。到了分岔路，一邊是前往幻光河，另一邊則是祖謝寺院。Tidus問為何不找條直達薩那卡特的路？那是對召喚士的鍛鍊，為了擁有承受「究極召喚」的身體。眾人出發後，Auron叫住了Tidus，叫他守著Sin就是Jekt這秘密，因為Yuna是會相信這一般人不會信的事。

到了寺院外，遇上了生還的陸行鳥騎兵隊。而寺院本身被岩石覆蓋，被稱為「雷蘑菇岩」，眾人走近時，岩石一塊塊的飛開，看見了寺院，相信是有其他的召喚士，與裡面的祈之子會面。而門邊看到Gatta，他找到了Root，不過只餘下半個身體…他決定放棄一切，回去比西特。

到了寺院，見到了那召喚士Isarl，他非常仰慕Blaska，能夠一會他的女兒Yuna，可說是非常幸運。Isarl有兩個兄弟，都是他的護衛，作為召喚士，當然是把打倒Sin作為目標了。別過了Isarl，Yuna眾人亦向試練之間進發。而Isarl及其弟叫Tidus小心，事關出現召喚士失蹤的事件。

店價目表（寺院附屬旅館）

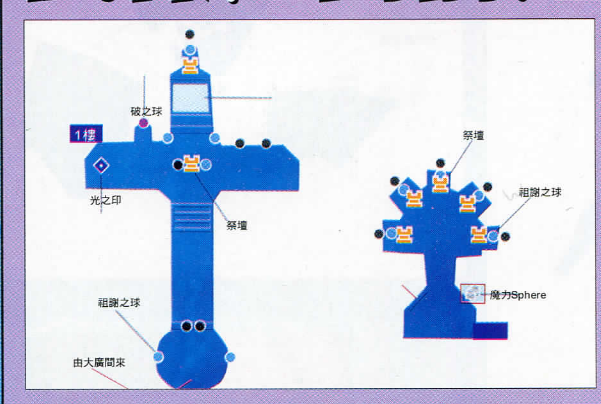
名稱	價格
Fenser Edge	550
Rune Rod	550
Hyper Ball	550
Rune Mog	550
Halbird	825
陽炎	825
Metal Shield	550
鐵的指輪	550
Metal Gaurd	550
Meatl Ring	550
鐵的小手	550
鐵的腕輪	550
Potion	50
鳳凰之尾	100
消毒藥	50
目藥	50
山鼻草	50
金針	50







試練之間前進法



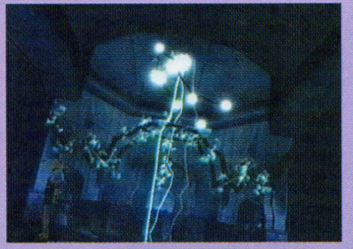
1.把兩邊牆上的「祖謝之球」取出，裝上門上令門打開。

2.進入房間後，把牆上兩個「祖謝之球」取出，放到右邊有「封之印」牆上。之後將祭壇推到那裡，令祭壇上的「祖謝之球」獲得封之力量。

3.利用有封之力的「祖謝之球」打開房間前面的門，把其餘兩個「祖謝之球」裝上祭壇推進去裡面的洞。便會成為跳板，進入裡面把祭壇推入，打開其中一個印。

4.回到廳，利用「光之印」令祭壇回位，把上面兩個「祖謝之球」取出，裝到最初那兩邊牆。把開門的「祖謝之球」裝上門左面的洞，整個印便完成。到「光之印」那裡有封之印的牆壁，調查後便得到「破之球」，利用印上的升降機上去。

5.進入房間，推入所有祭壇，出口的門便會打開，及出現新的祭壇，把「破之球」裝上祭壇便可獲得寶箱。



過了試練之間，遇上Dona。Baltero走近Auron，原來Baltero非常仰慕他，自己也是因為Auron而當上護衛。跟Auron握手之後，達成了願望的他非常感謝。這卻令Dona很難憾，事關她稱這位大召喚士的護衛叫「大叔」…同樣地向入口走，Yuna便會從房間出來，學會了召喚獸「Icusion」。Dona臨走前也不忘對Yuna冷諷。

翌日，眾人在寺院外等著Yuna，原來她整晚為米亨作戰後逃來的戰士療傷。結果Tidus進寺院看她時仍是睡著。Yuna醒來後，對自己睡過頭感到很抱歉。大家都沒有怪責的意思，不過對剛起來不修邊幅的她，還是取笑一番。



幻光河



回到街道，走另一邊便是往幻光河的街道。那裡會遇到龍佐族人，他們提及召喚士失蹤的事，並取笑Kimahri應該成為召喚士（失蹤了）。往後再遇Belgemirne，同樣是召喚獸對戰，她會使用Icusion，由於Icusion的HP高，若之前沒有提升另外兩隻召喚獸的話，戰鬥會辛苦得多，戰勝她會得到「龍之鱗」及「召喚士之心」。到了幻光河，看見美麗的幻光花，Tidus本想到一些鬼主意，當然給Auron識穿了，於是他心裡一轉，提議打倒Sin後來賞花。氣氛突然凝重起來，看來大家知道一些Tidus不知的事…

再前進便是「斯巴夫」碼頭，Tidus對於這巨獸感到很好奇。原來Yuna十年前與Kimahri乘坐過，牠還記得Yuna被搖落河，由斯巴夫的長鼻救起的事。還見到陸行鳥騎兵隊跟「船夫」理論，但陸行鳥太大了，還是不能坐斯巴夫。雖然有三家商旅，但賣的貨及價錢都不同，以自己的能力去買吧，收集道具後便乘斯巴夫過河。



Tidus應Wakka的話望河，發現是一個城市沉了在河底，Wakka說是使用機械的教訓。原來1000年前發生過戰爭，是Sin令戰爭停止，但Sin沒有消失，成為人們的災厄。突然斯巴夫停了，大家看清是什麼事時，一名歐巴特人跳出河，捉走了Yuna！Tidus與Wakka立刻跳下去追。

防具屋1
南岸斯巴夫碼頭
商旅
鳳凰之尾x2
武器屋1
武器屋2
斯巴夫過過
由南岸之道來
斯巴夫騎手
5000 Gil
陸行鳥騎兵隊



店價目表（武器屋1）	
名稱	價格
Seeker Sword	2250
Flame Tan	3750
Cold Bomber	3750
Twin Lancer	8700
朧月	6150
Potion	100
鳳凰之尾	200
消毒藥	100
目藥	100
山鼻草	100
金針	100

店價目表（武器屋2）	
名稱	價格
Drakness Rod	7076
Cait Sith & Death	14892
Cait Sith & Poison	5688
Force Lace	5827
Thunder Spear	6937
Potion	92
鳳凰之尾	185
消毒藥	92
目藥	92
山鼻草	92
金針	92

店價目表（防具屋1）	
名稱	價格
Posion Shield	2850
炎的指輪	3150
Stone Wall	5250
Emerald Ring	2250
暗天的小手	3150
寒風的腕輪	6150
Potion	100
鳳凰之尾	200
消毒藥	100
目藥	100
山鼻草	100
金針	100

店價目表（防具屋2）	
名稱	價格
Blind Shield	1968
清心指輪	1781
Pinch Gaurd	1968
Slinet Ring	1968
石天的小手	3281
流水的腕輪	3843
Potion	62
鳳凰之尾	125
消毒藥	62
目藥	62
山鼻草	62
金針	62

店價目表（商旅・基本價格）	
名稱	價格
Double Edge	4350
Switch Hitter	1950
Snake Head	6150
精銀的指輪	3150
Emerald Ring	2250
毒氣的腕輪	2850
Potion	100
鳳凰之尾	200
消毒藥	100
目藥	100
山鼻草	100
金針	100

Boss Data

歐巴特捕捉機（Al Bhed Capturer）

HP：4000

機械的關係，所以怕雷屬性，但是有其他三屬性半減的能力。攻擊有「Aqua Shooter」及全體攻擊「爆雷」，使用「爆雷」前會浮起。

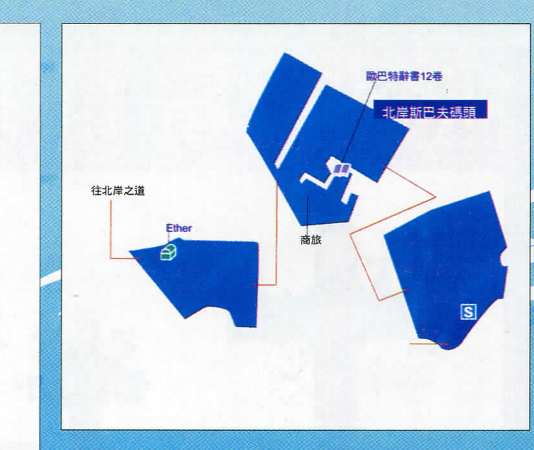
Boss戰法





雖然只有Tidus及Wakka戰鬥，但是二人只要裝備無屬性的武器攻擊，便不成問題。而浮起準備「爆雷」時，只要進行攻擊便可截住，只要留意HP量，要打倒它並不難。

往瓜德沙林
Mega Potion
北岸之道
消毒藥 x4
戰鬥中的寶箱
Rikku



總算救回了Yuna，她也沒有受傷。Wakka想可能是比賽，或是米亨作戰的關係。而Lulu卻想到召喚士失蹤一事，相信與歐巴特族有關。Tidus卻認為怎樣也好，他都會守著Yuna。到了北岸，那已是瓜德族的地方。沿路前進，突然發現有個人躺在河邊，Tidus走近一看，那人突然起來，並脫下了身上的防護服，是Rikku！





她看來有點辛苦，原來那機械是她駕駛的，被Tidus他們擊沈了，幾經辛苦才逃上岸。她本想解釋捉走Yuna的事，不過此時眾人也來到了。Tidus提到路加提及過的事，Yuna她們頓時知道「麻煩了」，於是把Rikku叫到一旁。三個女子把事情弄個明白，而Rikku希望成為護衛，Yuna便問Auron的意見。他一看Rikku的眼，便知道她是歐巴特人（螺旋紋瞳孔是特徵），不過還是讓她作護衛。不喜歡歐巴特的Wakka，完全察覺不到Rikku是歐巴特人。

瓜德沙林（Guadosalam）

瓜德族的根據地，唯一連接異界的地方。剛入村的時候，Seymour的管家出來迎接，說Seymour有說話給Yuna，於是眾人便進入Seymour的家。因為母親是史彼拉人，樣子跟一般的瓜德族不同。到了內廳，與眾人談話後Seymour終於出現。他首先打開了一個記錄球，那映像是1000年前的薩那卡特，出現的正是第一個對抗Sin的人：Yunaleska，還有與她一起戰鬥的勇士Zeion。Seymour解釋她是因為有愛的力量，所以能打倒無敵的Sin。



看過影像之後，Seymour走近Yuna，竟然向她求婚！嚇了一跳的Yuna，連忙走開，喝下了一大杯飲品，再回到眾人的身邊，大家看見她面龐熱烘烘的，不知道發生了什麼事。她向大家說出求婚的事，Tidus與Auron都感到質疑，Seymour解釋是為了史彼拉有出色的領導者，是以老師的身份與Yuna結婚。Auron咄咄逼人，都被他輕輕避開，還說給Yuna時間考慮。眾人離開時，他對Auron出言不遜，看來他知道Auron看穿自己的想法。



的確，他們結婚可以打開三族的隔閡，以艾科的考量是一等的美事。然而Tidus認為先打倒Sin，一切容後。而Yuna也決定繼續旅程，順路考慮Seymour的要求。為了尋求意見，她決定到異界見見父母。到了異界入口，Auron決定在外面等，他不想勾起不快的回憶，Rikku解釋這個異界是人們與思念的人見面的地方。到了異界，Yuna、Wakka都見著自己的親友。Lulu既然是Champ的情人，自然地與Wakka同一邊。Tidus走近Yuna，她沒有說什麼，只是問Tidus為何不看看自己的親人。討厭父親的他，心裡只有母親，此時他的母親正正出現。嚇了他一跳，確如Rikku所說思念的人便會相遇。

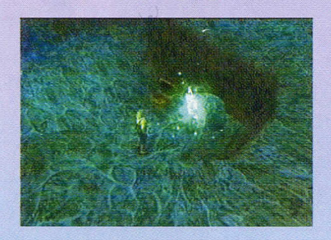
見過了親人之後，Yuna已作出了決定，大家回到實現，此時兩人出來，同時一個靈魂留在入口不願回去。Yuna聽見是Seymour的父親Githcal，於是上前勸他回去，他放下一個記錄球後便走了，Yuna把那記錄球收起來。回到村，本來是找Seymour跟他說出決定的，但是他已經離開，回去馬卡拉那（Makalarnya）寺院了。Tidus從Syrinda那裡得知此事，於是去通知眾人，在家裡看見Yuna望著族長們的肖像，好像心事重重的樣子。



店價目表	
名稱	價格
Barock Sword	1237
Crow Wand	1237
Switch Hitter	1237
Variable Mog	1237
Halbird	2475
陽炎	2475
Devastetar	1237
Thunder Shield	3487
雷神的指輪	3487
Yellow Support	3487
Thunder Ring	3487
雷神的小手	3487
雷擊的腕輪	3487
Thunder Gaurd	3487
Potion	75
鳳凰之尾	150
消毒藥	75
目藥	75
山鼻草	75
金針	75

店價目表（商旅，基本價格）	
名稱	價格
Double Edge	4350
Beradona Wand	6150
Dark Power	6150
Cait Sith & Death	25650
陽炎	3300
Devastetar	1650
Thunder Shield	4650
雷神的指輪	4650
Yellow Support	4650
Thunder Ring	4650
雷神的小手	4650
雷擊的腕輪	4650
Thunder Gaurd	4650
Potion	100
鳳凰之尾	200
消毒藥	100
目藥	100
山鼻草	100
金針	100

雷平原



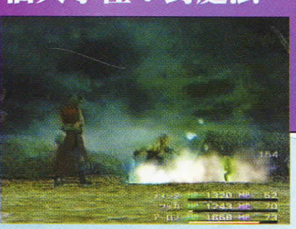
終日被雷雲覆蓋，到處都行雷閃電的平原，雖然有避雷針，但分佈得比較疏落，途中要自己避開閃電，方法是畫面變白的一刻按○鈕，避不到的話會被雷擊中跌倒，拖延了時間。另外有幾塊石埤，上面刻著「仙人掌怪？」的樣子，只要向它祈福（按□鈕），便會出現變化，之後便會有機會遇上牠。

Boss（？）Data

仙人掌怪？
HP：800～
《FF》名物之一（笑），外貌與Lulu用作武器的玩偶很像。《FFX》的牠們，速度及回避率都很高，一般的攻擊根本傷不了它。特技是「針千本」，有1000點傷害。



仙人掌怪？對處法



雷平原的仙人掌怪？是最弱的，800的HP基本上Rikku一個手榴彈便可。其他地方也會遇上牠，使用Over Drive攻擊也很有效，尤其是Auron的「流星」。







到了中途，Wakka對於這麼近看到閃電感到很興奮，此時Rikku卻停著不動，只發出古怪的笑聲。突然一道閃電打落，嚇得她縮作一團，原來是怕雷。跟著她更變成了蜥蜴一般（！），爬到Tidus身邊抱著他的腳，要求眾人在前面的旅行公司休息。到了門口大家仍然繼續前進，只有Tidus在旁，Rikku花了一番唇舌，又哀求，又怨言，結果大家嫌她太煩，於是留下來。Yuna要了一間房，自己一言不發的進去了。

原來Rikku年少時被雷魔法轟擊過，所以害怕閃電。此時Rin從裡面出來，差點揭穿了Rikku的身份。跟他說話，答第一個便會得到「歐巴特辭書第14卷」。此外他亦提及Auron當年Sin一戰後身負重傷的事，但是Auron卻不想再提。擔心Yuna的情況，Tidus便往房間看看，聽到另一把聲音，於是他想從匙孔偷看，結果跌個倒地葫蘆。Yuna嚇了一跳，連忙關上記錄球，那是Githcal在異界入口留下的。

Tidus連忙道歉後，問內容是什麼，Yuna說是給兒子的遺言，怎麼不給大家看？Yuna一句對不起便走出去了。Wakka看見Tidus「欺負」Yuna，當然要好好教訓一番了。由於閃電不知何時才停，Rikku唯有硬著頭皮與大家出發。

當臨近雷平原終點時，Yuna突然說有話跟大家說，於是便在附近的避雨亭一留。原來Yuna改變主意，決定與Seymour結婚。說是為了史彼拉，是為了艾科，Lulu問是否跟Githcal老師有關，令Tidus想起了那記錄球。Auron問Yuna，她說不是，這完全是個人的決定，但是旅程不會停止。令Auron放過了她，這是召喚士的權利，只要堅持旅程，其他一概不理，連Rikku也不怕閃電去勸她，Yuna心意已決。令Tidus感到不知如何應對。

店價目表（旅行公司）	
名稱	價格
Barock Sword	825
Crow Wand	825
Switch Hitter	825
Variable Mog	825
Halbird	1650
陽炎	1650
Devastetar	825
Thunder Shield	2475
雷神的指輪	2475
Yellow Support	2475
Thunder Ring	2475
雷神的小手	2475
雷擊的腕輪	2475
Thunder Gaurd	2475
Potion	50
鳳凰之尾	100
消毒藥	50
目藥	50
山鼻草	50
金針	50
手榴彈	300
地圖	50

馬卡拉拿（Makalarnya）森林

離開了雷平原，Auron與Tidus分析著Yuna結婚的事，相信Yuna決定的背後隱藏了一些事，她不想連累大家，希望以一己之力解決。然而Tidus為此而減慢了腳步，他心想視之為旅途中的一個儀式，應該不是什麼問題吧，可能還未到一定要放棄的時候。由於右方有陸行鳥騎兵隊守著，只有向左邊前進。中途會遇上Dona的護衛Baltero，原來進入森林後兩人便失散了，他變得非常緊張，然而Auron的一句令他振作起來。

往後走會見到豎琴鳥人，只要調查他附近發光的蝴蝶，便會進入Mini Game，目的是時限內找到7隻水色的蝴蝶，便會得到寶箱，而遇到紅色蝴蝶，便會與比平時強力的敵人戰鬥。南部及北部各有一個，而完成北部那個會得到「木星聖印」。到了盡頭，會有名商旅問貨物價格貴不貴，價格會隨答案變動。而Auron好像想起了一些事，向泉的方向走去。

Auron劈開了大樹，目的地是這裡的馬卡拉拿泉，那個泉的水是Sphere的材料。此時突然一頭怪物出現大家眼前！

BOSS Sphere Manarju
馬卡那拉森林 Sphere之泉
Auron
商旅
Auron
歐巴特辭書第15卷
馬卡那拉森林 往湖之道
萬能藥
捉蝴蝶
馬卡那拉森林 北部
鳳凰之尾 x3
捉蝴蝶
馬卡那拉森林 中央部
Baltero
2000 Gil
Cait Sith & Sleep
馬卡那拉森林 南部
陸行鳥騎兵隊
沒精打采的Tidus
Auron

Boss Data

Sphere Manarju

HP：不明（約12000）

能轉換屬性，弱點以外的全數吸收。每當中了弱點屬性的攻擊（=受傷），便會轉變屬性。由於不能「見破」，只能靠反擊時使用的魔法得知其屬性，弱點便是相反的屬性。此外牠會使出單人或全體的物理攻擊。

Boss戰法

首先使牠反擊，之後便可以相反屬性的攻擊對付，因此Lulu的黑魔法及經常更換武器是必要的。但是更換武器是花了一個Step進行，實際上裝備無魔法屬性的武器，藉此得知牠的屬性，再以黑魔法攻擊會較為有效的打法。



打倒了那怪物，發現到Auron的目標：Jekt的記錄球。但已是十年前之物，還有記憶嗎？Auron叫Tidus看，裡面其實都是一些片段，由Blaska三人開始旅程，在旅行公司前留影惹火了Auron，還有在這水泉錄下留給Tidus的說話。Auron說這是Jekt改變的證明，最初是拍風景的心態，後來認識史彼拉多了，認識Blaska多了，覺悟到自己已踏上不歸的路，決定與Blaska一起對Sin。

店價目表（商旅，基本價格）	
名稱	價格
Sonic Blade	12100
Darkness Rod	7650
Cold Bomber	3750
Force Knuckle	3150
Blizzard Ring	4950
水神的小手	4950
陽炎	3150
Hi Potion	1000
鳳凰之尾	200
消毒藥	100
目藥	100
山鼻草	100
金針	100

馬卡拉拿湖

到了馬卡拉拿湖的旅行公司，打點了一切後便出發。往寺院走便會見到管家出現，他是來接Yuna的，怎料中途殺出幾名歐巴特人，他們是衝著Yuna而來的，眾人走到冰湖面營救。管家本想帶Yuna離開，但決定與眾人作戰，而歐巴特人見形勢不妙，於是駛出巨大的機械「歐巴特砲手（Al Bhed Gunner）」，這傢伙可以封住魔法及召喚術！



店價目表（旅行公司）

名稱	價格
Barock Sword	825
Crow Wand	825
Switch Hitter	825
Variable Mog	825
Halbird	1650
陽炎	1650
Devastetar	825
Traveller Shield	1575
旅人的指輪	1575
Traveller Gaurd	1575
Traveller Ring	1575
旅人的小手	1575
旅人的腕輪	1575
Traveller Armor	1575
Long Sword	50
Potion	50
Hi Potion	500
鳳凰之尾	100
消毒藥	50
目藥	50
山鼻草	50
金針	50
手榴彈	300
地圖	50



店價目表（商旅，基本價格）

名稱	價格
Sonic Blade	18450
Halbird	3900
Force Knuckle	1950
清心腕輪	4350
Slient Ring	4650
默天的小手	1650
石龍的腕輪	3750
Solider Armor	3450
Potion	100
Hi Potion	1000
鳳凰之尾	200
消毒藥	100
目藥	100
山鼻草	100
金針	100

BossData

歐巴特砲手

HP：16000

歐巴特監視者還在的時候，會作出全體攻擊的「格靈式機槍」及以「突進」作反擊。而歐巴特監視者被毀之後，會在第4個Step時使用強力的「魔法Beam」，有超過1200的傷害。

BossData

歐巴特監視者

HP：1000

從砲手放出的支援機械，可以封鎖魔法及召喚。被擊落後，砲手便會有4Step無魔法防禦的狀態。而砲手使用「魔法Beam」後，多會放出新的監視者。

Boss戰法

遊戲中段較難應付的對手，基本戰法是由Wakka擊落監視者，再由Lulu的雷魔法連轟，最後在使出「魔法Beam」之前使用召喚獸受了這一記攻擊。但是不太適宜用「貯備」，雖然「魔法Beam」可一氣加滿Over Drive計，但傷害也大，加上攻擊後會受反擊，並不化算。





擊倒了歐巴特族的機械，管家急忙的帶Yuna離開。此時一名歐巴特人出來告訴Rikku，會把她跟Yuna一起的事告知族長，她卻不以為然，還說這是她的決定，無人能過問。然而穿了她是歐巴特族的事，令Wakka氣炸了。二人開始爭論是艾科對還是歐巴特正確，卻給Auron的一個問題打斷了，他打算利用歐巴特人留下的雪橇前進。Tidus不明白Wakka一直相安無事，為何知道了Rikku是歐巴特便如此不滿。的確，要Wakka這種頑固的傢伙接受並不易。Wakka以外的眾人利用雪橇前進，Lulu正與Tidus同坐，她解釋不是教義的問題，而是Champ的事令Wakka如此討厭歐巴特。一切都是Sin引起，但是Sin的實體是什麼，就連Lulu都不知道，更枉論來自另一世界的Tidus了。

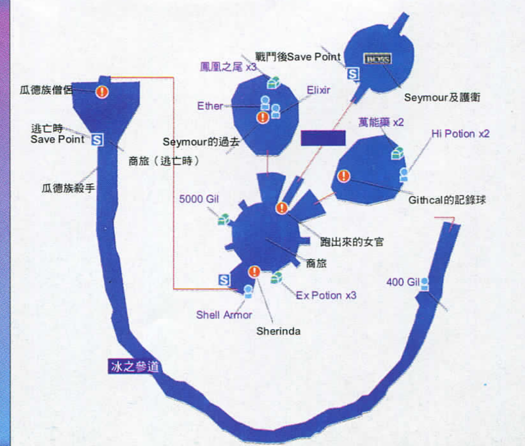
馬卡拉拿寺院

大門後是一條長長的參道，到了大廳的門口，守衛的瓜德族僧侶想阻止Rikku進入，但她既然是Yuna的護衛，又有誰能攔住她？管家為了答謝眾人的幫忙，送出一件「Shell Armor」，還有Shrinda對此事感到非常高興。當Tidus走近右面房間時，一名女官驚慌的跑出來，原來她發現了Githcal的記錄球。那是Githcal的遺言，但不是給兒子的，而是揭露Seymour正想利用艾科、召喚士等以達成他的陰謀！雖然不知那陰謀是什麼，但Githcal希望看到記錄的人能夠阻止Seymour。



眾人擔心Yuna的安全，於是前往試練之間，Seymour剛好在此，他正等著Yuna完成儀式出來，離開祈之子房間的Yuna，得到召喚獸「Siva」。她看到大家都來了，心裡有點不是味兒。Auron相信Githcal是死於兒子的手上，Seymour也很清楚自己的事，而Yuna是為了阻止他，才決定結婚而來。Seymour為試Yuna，於是假裝使出魔法，她很自然的彈後避開。既然他們是衝著自己而來，Seymour也老實不客氣的應戰。





店價目表（商旅，基本價格）

名稱	價格
Sonic Blade	18450
Halbird	3900
Force Knuckle	1950
清心腕輪	4350
Slient Ring	4650
獸天的小手	1650
石龍的腕輪	3750
Solider Armor	3450
Potion	100
Hi Potion	1000
鳳凰之尾	200
消毒藥	100
目藥	100
山鼻草	100
金針	100

店價目表（商旅，基本價格，逃走時）

名稱	價格
Potion	100
Hi Potion	1000
鳳凰之尾	200
消毒藥	100
目藥	100
山鼻草	100
金針	100

Boss Data

Seymour

HP：6000

戰鬥開始時會使用減少魔法效用的魔法，並會以冰→雷→水→火的次序使出魔法攻擊。沒有弱點，減速、毒等狀態異常有效，由於一受傷便召喚出Anima，分勝負是之後的事了。

Boss Data

Anima

HP：18000

特殊攻擊「閃眼」屬即死系，沒有防禦的話會很危險。若真的沒有的話，可利用召喚獸承受攻擊。另外每隔1 step會「貯氣」增加Over Drive，其Over Drive技「Chaotic D」屬全體攻擊。

Boss Data

瓜德族護衛

HP：2000

戰鬥開始時會使用防禦魔法，受傷時會即時用藥的「Auto Potion」，可用「盜取」來封鎖。雖然會中混亂，但不會攻擊Seymour。

Boss戰法



Tidus、Yuna及Wakka與Seymour對話（Trigger Command）之後會增加能力，首先利用Rikku的「盜取」封住兩個護衛的「Auto Potion」，Tidus利用魔法加速，而Yuna則以相應的「Ba」系魔法應付Seymour的魔法。打倒兩個護衛便攻擊Seymour，扣過3000他便召喚Anima，到時便可叫出召喚獸應付。Anima是1step攻擊，1step貯氣，貯氣前1step攻擊是最佳時機。Anima攻擊時便以「護身」減少傷害，盡可能令行動次序是1 by 1。擊倒Anima後，便以「Bio」令Seymour中毒，再由Auron及Tidus二人一口氣擊倒他。而他魔法的次序是連著召喚之前的攻擊，要留意。

幾經辛苦，Seymour終於倒下了，然而他死不瞑目。此時管家來到，看見Seymour這樣子，當然要找人負責了，於是他把一切歸咎於眾人，並稱為反叛者，同時他與兩個隨從把屍體抬走了。Tidus認為只要解釋便可，Auron很清楚對於瓜德族來說，他們是百辭莫辯的，還是走為上著。



試練之間前進法



1.把柱上的「封之球」取出，裝上祭壇，推向同一直線上的冰柱，再推向往下層的小路，祭壇便滑到下層。

2.取出「封之球」，裝上左面最遠的插口，令那部分升上上層，出現第三顆「馬卡拉拿之球」。

3.把那顆「馬卡拉拿之球」取出，裝上下層的柱上。取出與柱並排的「馬卡拉拿之球」，裝上下層的祭壇，再推向右面的柱。

4.取出斜路前的「馬卡拉拿之球」，裝上中間的柱。上回頂層，用那裡的「光之印」令祭壇出現。把祭壇推向斜路，得到「破之球」。

5.將中間柱的「馬卡拉拿之球」裝回原位，往下層把「破之球」裝上餘下的插口，寶箱便出現。

6.取得寶箱後，把「馬卡拉拿之球」裝回柱便可離開。



回到寺院大廳，一群瓜德族兵士擋著眾人，管家說會親自將事件報告其他艾科老師，即是說不會給眾人解釋的機會，作為艾科老師兼族長，Seymour無論怎樣，瓜德族也不會輕易相信Yuna等人。雖然仍然在辯護著，但是連Githcal的記錄球也被他毀掉，唯一的證據也沒有了，Auron見形勢不利，於是叫大家逃走。

過了Save Sphere後，瓜德族的刺客開始追來，他們跑得很快，戰鬥可說是在所難免。與對Seymour時的一樣，他們會使用「Auto Potion」，「盜取」可說是必然動作。離開了寺院會安全一點，直到湖面時會遇到最後的刺客：Wendigo。

Boss Data

Wendigo

HP：18000

攻擊力高的怪人，沒有弱點屬性之餘，一般的狀態異常也無效。不過暗闇及Armor Break對他有效。另外特殊行動是舉起雙手，那時受到物理攻擊會作出反擊。

瓜德族護衛

HP：1200

與參道上遇到的屬同一類，戰鬥開始時會向Wendigo使用狂戰士，被擊倒時，左邊的會使出Shell，右邊則是Protects。

Boss戰法

首先以Wakka的「Blind Attack」令Wendigo暗闇狀態，Rikku的「盜取」封住護衛的「Auto Potion」。由於Wendigo的攻擊力高，Auron的「Power Break」也是必須的，擊倒護衛後使用「Armor Break」減低Wendigo的防禦力，再解除牠的狂戰士狀態下降攻擊力，這樣便可減少「一擊死」的機會。此外也可使用Siva及Valfor的特殊攻擊增加攻擊次數。



因為版位關係，部分原定的詳細攻略未能刊登，改以流程式攻略交待，其詳細攻略會在下期全數刊登，敬請留意！

馬卡拉拿湖底



由於Wendigo臨死前打碎了湖面的冰塊，令眾人跌落馬卡拉拿湖的底部。Tidus醒來後，跟眾人談話一次之後便進入event，Yuna對於自己這樣的行動感到後悔，被艾科視作罪人，總要想個辦法脫罪，Yuna決定往聖別比爾宮，向總老師解釋清楚。突然聽到一陣陣歌聲，是祈之子的歌聲，Tidus記得父親也會這歌。此時歌停了，水面出現一陣震動，是Sin！眾人失去了意識…Tidus看見父親的意識…

綠洲→沙奴比亞沙漠

Tidus醒來，發現身處水邊，上岸後才知那只是綠洲中的小水池，往前走遇上巨鳥Zur，由這裡開始會逐步遇上其他同伴，唯獨是不見Yuna。由於Rikku知道這裡，是歐巴特根據地附近的沙奴比亞沙漠，於是帶領眾人離開，相信會在歐巴特根據地找到Yuna。

歐巴特根據地（Al Bhed Home）



到了歐巴特根據地，發現烽煙四起，原來是寺院派瓜德族前來攻擊這裡！族長Cid見到是Rikku，於是二話不說的叫眾人幫忙打退敵人。大家為找Yuna，加上是Rikku的家鄉而答應作戰，但是敵人實在很多，只好且戰且走，最後找到了失蹤的Dona及Isarl，而Tidus也知道了「究極召喚」的秘密，就是會奪去使用者（Yuna）的生命。

飛空艇

根據地失陷，生還者只有利用飛空艇逃走，但是仍不見Yuna，眾人相信她被帶到聖別比爾宮，於是便向這個艾科重鎮進發。途中發現怪物入侵了飛空艇，並於上空遇上聖別比爾宮的守護龍艾夫利艾。

守護龍艾夫利艾



HP：36000
近距離攻擊有石化攻擊，及吸氣後使出全體中毒的特殊攻擊，遠距離有「光彈」，可利用Tidus或Rikku的「Trigger Command」叫Cid駛開飛空艇躲開特殊攻擊，但有時差。加上HP餘下一半時會使用「接近攻擊」，移動飛空艇在初段才有作用。暗闇有效。

聖別比爾宮（Saint Bebel）



不肯前往異界而變成不死的Seymour，強迫與Yuna進行婚禮。雖然Tidus等人趕及阻止，但是有兵士及Kynock老師的阻擋。雖然Yuna決定把Seymour送往異界，但Maika老師出言阻止，要她決定放棄同伴還是Seymour，她為了眾人，放下了魔法杖，婚禮還是完成了。其後她以性命要脅Kynock等人放下武器，Seymour見狀，放開了眾人，但Yuna還是跳了下去，她耍了計，在半空叫來Valfor救了自己。

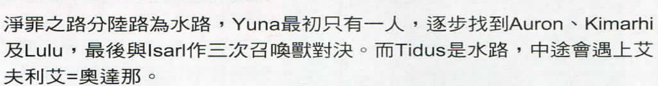
聖別比爾宮・僧官專用通路

利用閃光彈逃離的眾人，知道了艾科暗中運用機械的秘密，但是仍要與Yuna會合，於是向試練之間進發，相信她會在那裡。

試練之間



以立體迷宮進行的試練之間，利用加有「球」的祭壇作地台移動，利用「別比爾的球」打開前進的路，解開最下層的封印，到達試練之間的另一邊。到了祈之子的房間，Tidus與Kimahri合力打開門，見到與召喚獸溝通的情形。Tidus抱著不支暈倒的Yuna出來，但是Kynock老師已率兵包圍了他們。審判的時候，負責審判的老師被Seymour及Maika所蒙騙了，判眾人要經過淨罪之路。Maika擔心他們會突破，Seymour決定去迎戰他們。



聖別比爾宮・淨罪之路

淨罪之路分陸路為水路，Yuna最初只有一人，逐步找到Auron、Kimarhi及Lulu，最後與Isarl作三次召喚獸對決。而Tidus是水路，中途會遇上艾夫利艾=奧達那。

Isarl



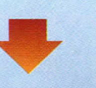
召喚獸對決，第一次是Ifrit，第二次是Valfor。只要叫出Bahamurt便不難應付，第三戰是Bahamurt，運用HP高的召喚獸應戰，加上牠會5 Step後才會攻擊，只要「護身」擋了那一擊，便不難應付。



艾夫利艾=奧達那



HP：16384
屬殭屍系敵人，所以用Potion或回復魔法便可。要注意是水中被石化會粉碎（=離開戰線），要開鎖逃走才能救人。



大橋（Great Bridge）

Seymour與Kynock出現於眾人眼前，但Kynock已成了一名死者。Seymour亦說出自己的陰謀：以Yuna的力量與性命成為新的Sin，把整個史彼拉的所有人毀滅。Kimahri上前攻擊，雖然傷不了Seymour，但可以擋一陣子。然而Tidus及Yuna不甘留下Kimahri一人，於是回頭對付Seymour。

Seymour：異體



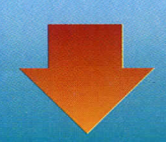
HP：36000
異體與幻光異體，都是以Seymour的次序使用魔法。使用召喚獸的話，他會以「一擊的慈悲」擊倒召喚獸。異體還會石化，石化加上幻光的「粉碎的爪」會令那人物粉碎。而幻光HP扣盡會吸收異體補充，可利用這點及「Bio」加速他HP的消耗。

馬卡拉拿森林（南部）



眾人逃到這裡，總算沒有追兵了。Tidus擔心Yuna的情形，於是去看她。Yuna感到意志消沉，Tidus對於一直以來的失言道歉，並勸她停下來，把一切忘記，過著平民的生活。Yuna想著停下來的話可以幹什麼，Tidus提議到他的薩那卡特，看他比賽，看薩那卡特的日出…Yuna害怕不能達成而哭了，Tidus走近安慰，兩人之間的情，在此刻確定了。

Yuna決定繼續旅程，雖然不知道結果如何，但是Tidus無論怎樣，也會留在她的身邊。回到營地，大家決定好好休息，翌日出發。



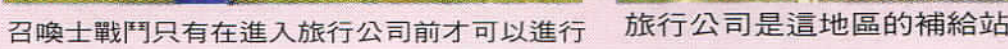
遊戲後半流程攻略

拿基平原（ナギ平原）


怪物訓練所

玩者在看過了マカラーニャ森林精彩的EVENT後，TIDUS眾人便會穿過森林到達拿基平原的南部，展開前往聖地薩那卡特的旅程。拿基平原的面積非常廣大，但只要沿著紅色箭咀前進便不會有問題。


召喚士戰鬥只有在進入旅行公司前才可以進行




旅行公司是這地區的補給站

在草原的西南方有一間旅行公司，到達那裡會有一個和LULU有關的小EVENT，另外這裡也有SAVE SPHERE，大家可以在這裡進行補給。在旅行公司的外面還有一名召喚士，YUNA可以和她進行召喚BATTLE，勝利後可取得召喚獸之心和パワースフィア。

在草原的最東面有一間「怪物訓練所」，在這裡玩者可以買到一系列擁有「捕獲」技能的武器，利用它們玩者便可以將擊敗的怪物捕捉。如能將某一地區的怪物全部捕捉，玩者更可以回到這裡取得獎賞！（詳細請參考隱藏要素部份之說明）

平原的出口是在地圖的東北角，在過橋後玩者要先對付頭目「護法戰機」。

BOSS戰 護法戰機

HP：64000

這頭目的物理防禦力很高，理論上用魔法攻擊會比較好，但由於它的HP也很高，單靠LULU很難快速地消滅它。幸好它會中「アーマーブレイク」，在減低了它的防禦力後，用AURON和WAKKA等攻擊力高的角色消滅它吧。由於「護法戰機」有三分一機會使用攻擊力達3000的「ダブルアタック」，大家最好先用「プロテス」增加防禦力，或者令它盲眼，以防止被它一擊死。留意護法戰機在HP跌到10000以下時會用「マイティガード」。



ダブルアタック的攻擊力超高，小心

格家積圖山（ガガゼト山）PART 1

TIDUS他們穿過拿基平原，到達「靈峰」格家積圖山的入口，在這裡玩者會被龍佐一族的人阻擋，但最後他們被YUNA的誠意感動，讓一行人上山。不過在途中龍佐族的兩名勇者エンケ和ビラン會先和KIMAHRI決鬥，擊敗他們後才可以前進。山上的路基本是單線的，但也有不少死胡同，在這些地方隱藏有許多寶物，如Lv4ースフィア等，玩者一定要取得。到了山頂後，TIDUS他們會再遇到SEYMOUR，並和他的終異體展開激戰！


龍佐族起初會阻礙「叛徒」YUNA前進


原來KIMAHRI的角便是ビラン折斷的

BOSS戰 ビラン和エンケ

ビランHP：不定（視KIMAHRI的強度而定）
エンケHP：不定（視KIMAHRI的強度而定）

敵人的攻擊幾乎全部都是「敵之技」，因此是KIMAHRI學習敵之技的好機會。當兩人站在同一邊時，他們會互相為對方防禦，這時玩者不用攻擊，等他們分開後才好再次進攻。當兩人的HP降至1/3時，ビラン會用マイティガード，而エンケ則會用ホワイトウインド，兩招都是非常強力的敵之技，請務必取得。其實只要好好利用回復道具，玩者應沒有輸的機會。


等到兩個敵人分開後才進行攻擊，否則便會被阻礙

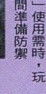
BOSS戰 SEYMOUR終異體

HP：70000

SEYMOUR上次用石化來攻擊，今次則改用僵屍化。他的「滅びのヤリ」能100%將玩者的隊員僵屍化，然後還會用「アレイズ」將之「復活」，結果當然是即死了。玩者記得要帶備足夠的聖水或萬能藥，防止SEYMOUR使出這COMBO。當SEYMOUR的HP降至60000以下時，他會開始使用デスペル魔法，然後緊接著出一招「死刃之交擊」（全體約2500傷害）。因此一見到他使用デスペル，玩者便要準備防禦，以減少傷害。當他的HP降至1/3以下，他便會用フレア和「完全なる破壞」來攻擊。這時玩者全員都要有シェル，否則「完全なる破壞」可令玩者一次過全滅！（就算有シェル都要全體扣2000以上HP）


在敵人使出アレイズ前，便要解除僵屍化！


「完全なる破壞」使用需時，玩者應有足夠的時間準備防禦





格家積圖山（ガガゼト山）PART 2

擊敗了SEYMOUR後，TIDUS他們便會來到一個山洞，在洞中他們發現許多古代的祈禱者，而TIDUS也會突然進入自己的夢境，並從夢中出現的小孩子口中，知道了自己其實並不是真實的存在，而是由古代祈禱者的「夢」所創造出來的！


大批做夢中的祈禱者……


第一個試練


第二個試練

之後玩者會來到一個「水沒洞」，在洞中玩者只能派TIDUS、WAKKA和RIKKU上陣，並要完成兩個試練。第一個試練是要用WAKKA的水球擊中一個裝在類似燈籠一般的機關內的SPHERE，只要TIMING計算得好便沒有問題。第二個試練只要派TIDUS去按藍色掣、WAKKA去按紅色掣、RIKKU去按綠色掣便可。

完成試練回去和同伴匯合並SAVE過後，玩者便要在山頂擊敗這裡的守護神「聖地之ガーディアン」！

BOSS戰 聖地之ガーディアン

HP：40000

玩者必須注意它的特殊攻擊「フォトンウイング」，這招可以一次過令玩者全體人混亂、睡眠、沈默、暗闇和咀咒，因此玩者應裝備一些防止狀態異常的防具。另外留意這頭目的「スリップテイル」會將玩者的ヘイスト解除，而「マジカルブレス」則攻擊力超高，幸好它只能攻擊一人。另外它還會使用ケアルガ和リフレト等白魔法。不過由於AURON的アーマーブレイク對它非常有效，因此單用物理攻擊已可以消滅它。敵方的ケアルガ可以用リフレト將之反彈回來給玩者補HP（笑）。



フォトンウイング是最需注意的攻擊


用リフレト將ケアルガ彈走

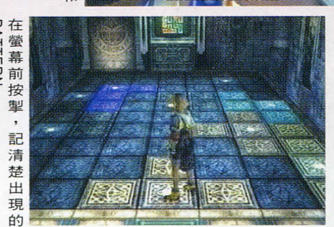
艾科DOME（エボン=ドーム）

在越過了格家積圖山後，TIDUS他們終於來到了艾科的聖地薩那卡特。在聖地的中央有一座名為「艾科DOME」的建築，究極召喚的秘密便是藏在這裡，但YUNA必須要先通過這裡的試練。其實試練的內容非常簡單，玩者只要按動房內的螢幕，記下會發光的地板的位置，然後再自己重現一次該組合便可以了。每完成一次試練，房間中央的封印便會解開一個，直到六個印都解開後，玩者便要和頭目「魔天のガーディアン」作戰。成功擊敗它後，TIDUS和YUNA終於能夠和擁有「究極召喚」的ユウナレスカ見面。當他們知道「究極召喚」根本不能徹底地消滅SIN，而且召喚士和他的祈禱者還要為此付上性命時，他們便決定要用自己的方法去擊敗SIN！但ユウナレスカ這時竟然出手阻止……！


RIKKU來到遺跡後，想到快要和YUNA別離，一時感觸



這是年幼時的SEYMOUR?


在螢幕前按掣，記清楚出現的PATTERN


最後玩者要將兩顆SPHERE裝在祭壇上才會解開封印

BOSS戰 魔天のガーディアン

HP：52000

今次玩者會在一個非常特殊的戰場上作戰。頭目的周圍被分成六格，每一格限制只能站一人，但玩者可以自由在這六格之間移動（用TRIGGER COMMAND）。當頭目遭受到玩者攻擊時，它會立即向面前的三格進行反擊，因此在攻擊之前，三人都必須先繞到敵人的背面，否則便會誤傷同伴。不過要留意敵方的特殊攻擊「バーサクマイン」在擊中後會令人狂戰士化，而這些「狂戰士」又會導致頭目不斷進行反擊，非常危險。所以大家一定要為隊員們裝備防狂戰士化的道具。

這頭目的另一招「マジカルマイン」會向六格中的其中兩格進行即死攻擊，但由於發動需時，只要玩者有用ヘイスト加速，相信要回避這招不是難事。


在攻擊前必須繞到敵人後面



マジカルマイン是即死攻擊，但在加速後要回避不難

續下頁

BOSS戰 ユウナレスカ

在第一形態時ユウナレスカ只會用狀態異常攻擊和吸收來進攻，要擊敗她十分容易。但進入第二形態後，她會使用能令全員僵屍化的「ヘルバイダー」，然後再用回復魔法來攻擊。為了保持戰鬥力，玩者應為主力隊員裝備防止僵屍化的防具，這樣做便可以一邊享受敵人回復魔法之幫助一邊消滅她。一旦玩者沒有這些防具，你便要準備大量聖水了。不過在進入第三形勢之前，玩者應主動讓所有人僵屍化（換掉防具即可），因為ユウナレスカ在進入第三形勢後會立即使用全體即死攻擊「オーバーデス」，只有僵屍化後的人才可以生存下來。在之後的戰鬥中，玩者也應經常保持一人是僵屍化，以防止所有人被オーバーデス一擊消滅。另外，大家也不必主動為僵屍化了的角色回復HP，只要在他們HP跌至0後用「フェニックスの尾」復活，其僵屍化便會解除並同時回復HP，比起用聖水之後再回復方便得多了。

第一形態HP：24000
第二形態HP：48000
第三形態HP：60000


變身後的ユウナレスカ的樣子非常恐怖


如何利用敵方ヘルバイダー這僵屍化攻擊是重點


オーバーデス不會打中僵屍化了的角色

決戰SIN


在天上開始和SIN戰鬥！

當TIDUS他們擊敗了ユウナレスカ，會先回到飛空艇計劃下一步行動。在和眾同伴說話後，玩者要先經過大橋（グレートブリッジ）前往別比爾（ベベル），發生過EVENT後，在飛空艇上的地區LIST上便會出現SIN（シン）一項！另外在和SIN決戰之前，玩者可利用這段時間去尋找遊戲各種隱藏要素。

BOSS戰 シンのひだりうで和シンのみぎうで

HP：各65000

和SIN決戰的第一步是要先切斷它的左右手。基本上這兩隻手的攻略法是一樣的，它們都會使用全體物理攻擊、能解除敵我所有補助魔法的「リセットオーラ」和破壞玩者全體HP3/4的「グラビジャ」。要攻擊它，玩者必須派TIDUS或RIKKU上場，使用TRIGGER COMMAND的「走近」，物理攻擊才能接觸到它。AURON的アーマーブレイク和メンタルブレイク在這裡仍然有效，不過留意リセットオーラ會經常將之解除。當敵人CORE部份發光時便是它使用グラビジャ的徵兆，這時玩者應該用「離開」指令將之避開。


グラビジャ起動前CORE會發光

趁中間的空檔時間飛離其攻擊範圍吧

BOSS戰 シンのコケラ：グナイ

シンHP：36000
グナイHP：20000

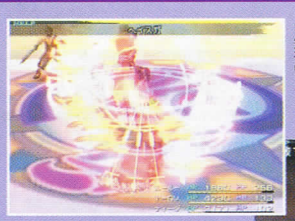
消滅了SIN的左右手後，玩者要繼續消滅SIN外殼上的核心。這頭目是由SIN和グナイ兩部份組成，基本上前來進攻的只有グナイ，玩者要先將它消滅。グナイ的弱點是火，在使用ヘイスト加速後，利用LULU的ファイガ攻擊吧！不過留意グナイ在HP跌到一半之下便會躲入殼中，這時玩者如果攻擊它，它便會用ケアルガ為自己回復HP。為了防止這事發生，玩者在它躲入殼內後便要一擊將之消滅。（先將它的HP扣至剛剛10000左右，然後連續用兩次威力在5000以上的攻擊便可）SIN的本體在グナイ死後會用グラビジャ來攻擊，今次玩者沒有回避的機會了，命中後專心回復吧。記住アーマーブレイク和メンタルブレイク對它有效！


グナイ的攻擊並不強力，只要專心調整它的HP即可


SIN的グラビジャ沒有回避法，只有硬食份兒

BOSS戰 シン

HP：140000


ヘイスガ這戰鬥中是必須品

在アーマーブレイク和メンタルブレイク後狂攻！不用理會自己的HP



在消滅了シンのコケラ：グナイ後，玩者會先回到飛空艇上，在看過EVENT和SAVE後，便要前往甲板上和SIN的本體決戰。今次戰鬥基本上是和SIN的OVERDRIVEギガグラビトン「鬥快」，因為這招一出玩者便會被全滅！一開始玩者和SIN的距離很遠，要等SIN接近兩次後近接攻擊才可以打中它。這時玩者應先使用全體加速ヘイスガ（沒有這魔法玩者一定趕不及），然後再派可以遠攻的LULU和WAKKA進行先制攻擊。アーマーブレイク和メンタルブレイク對它依然有效，記得使用。雖然敵人在途中會向玩者攻擊，但不用考慮回復HP，因為這只會浪費時間，最緊要是速戰速決！

SIN的體內 悲しみの海

TIDUS他們終於進入了SIN的體內。從ユウナレスカ口中，TIDUS得知必須消滅SIN體內的エボン=ジュ，才能防止SIN再次復活（SIN其實便是保護エボン=ジュ的外殼）！SIN內部的路十分難走，一來前面未走的路是沒有地圖顯示的，而且敵人的實力也非常誇張，但由於在這裡玩者可以找到「特殊スフィア」、「Lv3ースフィア」等，請務必取得。在悲しみの海的盡頭，TIDUS竟然再一次遇到SEYMOUR，實在是討厭到極點！


在這個「悲しみの海」中有不少路都有瀑布阻礙，所以地圖不是太可靠



SEYMOUR再次出現！

BOSS戰 シーモア最終異體 HP：60000

SEYMOUR的攻擊方法基本是魔法四連擊，而這些魔法的種類，是由他身體周圍的四個幻光天極之屬性所決定的，與此同時，SEYMOUR的弱點會是幻光天極之相反屬性。起初四個幻光天極都是火屬性的，因此他會連續使用四次ファイガ，為了防禦，玩者在戰鬥開始前，要先為主力隊員裝備防炎系攻擊的防具。由於メンタルブレイク對SEYMOUR有效，只要針對他的弱點（起初是冰）用「ガ」級魔法攻擊，便可以打出9999點傷害。留意不要胡亂攻擊幻光天極，它們是無敵的，打中它們後也會改變SEYMOUR的屬性和弱點，變得更加難打。

當SEYMOUR沒有了1/3 HP時，便會使用デスペル→アルテマ（全體4000點傷害、シェル無效）來攻擊。但其實只要用召喚獸來當盾牌，便可以捱過アルテマ的攻擊。之後繼續針對SEYMOUR的弱點用魔法攻擊，相信很快便可以消滅他。


用適當的魔法攻擊SEYMOUR的弱點

用召喚獸抵擋SEYMOUR的アルテマ

SIN的體內 死せる夢の都

擊敗了SEYMOUR後繼續前進至「死せる夢の都」，這裡的路同樣難走。在開始地點的的右邊藏有一粒Lv4ースフィア，但玩者要先消滅大量怪物才能取得。另外這地圖上還藏有ラストエリクサー等強力道具。

玩者穿過這地區後，便會到達死者之塔。玩者要先在塔內集齊十顆SPHERE（全都是重要的裝備和道具），然後便會飛到和TIDUS的父親JEKT見面。可惜，TIDUS現在要親手將SIN=JEKT消滅……


向畫面的外面走，令鏡頭擴闊，便能有效地找出SPHERE的位置


感動的父子重聚，但是……

續下頁 ➡

BOSS戰 ブラスカの究極召喚

第一形態HP：60000
第二形態HP：120000

原則上，JEKT才是《FFX》的最終頭目，沒有足夠的實力是絕不能消滅他的。在JEKT身後的兩個「ジュ=バゴダ」，不但會每TURN為JEKT回復和解除狀態異常，而且還會同時增加他的OVERDRIVE GAUGE。玩者即使用遠距離攻擊將ジュ=バゴダ擊倒，在幾個TURN它們又會復活，而且其HP會變成和玩者之前給予它傷害的總和相同！為了阻止它這樣做，玩者最好要有一位隊員懂得使用9999攻擊力的アルテマ魔法，由於每次攻擊力都是9999，ジュ=バゴダ一的HP便不會無限增加了。如果JEKT的OVERDRIVE GAUGE充滿了，玩者可以叫TIDUS和父親說話，將令他的OVERDRIVE GAUGE要重新儲過（這招最多只能用兩次）。另外JEKT會使用石化攻擊「ジェクトビーム」，因此玩者必需裝備有防止石化的防具。基本上只要玩者有アルテマ加連續魔法，要擊敗JEKT並不難。而且アーマーブレイク和メンタルブレイク對JEKT均有效，好好利用吧。



ジュ=バゴダ會不斷替JEKT回復

到了第二形態，JEKT除了上述的攻擊外，還會使用劍來攻擊，非常兇惡，而且其OVERDRIVE技「ジェクトフィンガー」再不能用說話來阻止了，而這招可以做成5000點的傷害！因此玩者必須保持FULL HP的狀態。基本上其攻略法和第一形態是一樣的，不過如果玩者是有アルテマ加連續魔法的話，JEKT根本連反擊的機會也不會有。



TIDUS的說話令JEKT動搖！



第二形態出現！


用究極魔法アルテマ便能輕易地將JEKT消滅

BOSS戰 エボン=ジュ

HP：99999

這場戰鬥玩者其實是不會輸的，因為玩者全員都會自動加了復活術リレイズ，絕對不會死掉，大家可以安心地欣賞劇情。戰鬥的過程是YUNA要召喚出一隻又一隻的召喚獸，讓エボン=ジュ「上身」，然後再將召喚獸擊倒，令エボン=ジュ沒有藏身之所。消滅了所有召喚獸後，玩者便要和エボン=ジュ作戰。任何攻擊在碰到エボン=ジュ後，它都會自動用ケアルガ回復9999點，但只要先施放一個リフレト在它身上，エボン=ジュ便無法回復了！消滅了一切事情的元兇後，《FFX》的故事也隨之結束……



召喚獸的實力比自己用時強了不知多少倍



一切之元兇——エボン=ジュ，原來只是一頭比人還細小的生物



《FFX》隱藏要素大公開

當玩者取得了飛空艇後，便可以自由自在地重新探訪以前曾去過的所有地區，以取得各式各樣的隱藏要素。在這樣筆者會將現時我們已知的隱藏要素公開，在下期，相信還會有更多陸續有來！

新增可移動之區域

在飛空艇上的導航儀上，玩者只要輸入（インプット）正確的密碼，便有多三個隱藏的區域可以前往。

地名	密碼
キノコ岩谷底	ごっどはんど
ビサイド遺跡1	びくとりあす
ビサイド遺跡2	むらさめ

另外使用導航儀的搜索（サーチ）機能，輸入正確的座標後，也可以找到六個隱藏地區。

地名	座標
サヌビアの砂丘	15,41
バージ=エボン寺院	16,57
ビサイド虹の瀧	31,73
ミヘン海上遺跡	34,58
キノコ岩戰場跡	42,57
オメガ遺跡	74,36

取得飛空艇後之支線流程

バージ=エボン寺院

在海之遺跡內，玩者必須派TIDUS、WAKKA和RIKKU三人行動，在深處玩者可以找到頭目「ジオンゲイノ」，小心牠的石化攻擊。擊倒頭目後，玩者可以在海底的寶箱找到LULU的七曜武器「ナイトオブタマネギ」。

如果玩者已經在之前完成六間寺院的試練之間，便可以打開海之遺跡最深處的封印，取得隱藏召喚獸「アニマ」。

ビサイド島

在ビサイド村的右面玩者可找到「ジェクトスフィア」。

另外玩者如果和在寺院門前的狗主說話，便可以讓召喚獸「ヴァルファーレ」學會新的OVERDRIVE技「シューティング・パワー」。而在海邊的寶箱中則藏有寶物「月輪之印」。

最後在ビサイド寺院中完成了試練之間的考驗後，可以取得以下寶物：「回避スフィア」、「ポーションX2」「エリクサー」「白魔法スフィア」「ハイポーション」作獎勵。

ビサイド遺跡1

可取後RIKKU的專用武器「ビクトリアス」（雷無效、冰無效、炎無效、空格）。

ビサイド遺跡1

可取後AURON的專用武器「村雨」（貫通、MP消費1、空格、空格）。

ビサイド虹の瀧

可取後KIMAHRI的專用武器「ドラグーンスピア」（魔法カウンター、回避カウンター、空格、空格）。

ポルト=キーリカ

在キーリカ寺院中完成了試練之間的考驗後，可以取得以下寶物：「運スフィア」、「命中スフィア」、「物理防禦スフィア」、「すばやさスフィア」。

在「連絡船リキ號」上（ビサイド島和ポルト=キーリカ之間移動），如果玩者在以前經過這裡時曾經勸過フラスコ轉工，現在和他談話便可以取得「フレントスフィア」。另外在操縱室中玩者可以取得「ジェクトスフィア」。

在「連絡船ウイノ號」（ポルト=キーリカ和ルカ之間移動）的甲板上，玩者如果和二樓右方的人說話，他會叫你幫他數鴨子，回答正確的答案「11隻」後，便可以取得WAKKA的專用武器「ハードマジシャン」（魔法攻擊+20%、魔法攻擊+10%、魔法攻擊+5%、魔法攻擊+3%）。

ルカ

在ルカ=スタジアム・地下フロアA的オーラカ控室前面，玩者可找到「ジェクトスフィア」。而在オーラカ控室裡面的LOCKER中，則可以找到「水星之印」。

在ルカ=シアター中，玩者可以觀賞到過去曾經看過的MOVIE片段和音樂。

在港町ルカ=カフェ中和COUNTER的人說話，可以取得WAKKA的七曜武器「ワールドチャンピオン」。而如果WAKKA的戰鬥次數是在250次以上，並在球賽中取得優勝，就有四分一的機會取得「水星之聖印」。

ミヘン街道

在ミヘン街道・舊道南部的一個盡頭處可以找到「ジェクトスフィア」。

而在キノコ岩街道東邊的寶箱內，玩者可以找到「金の針X4」。另外在街的中央部份的石像處使用「古ぼけた劍」，便會出現一個印，調查它即能取能AURON的七曜武器「正宗」。

在キノコ岩街道・斷崖（可由キノコ岩街道旁邊的路前往）的SAVE SPHERE前面，有アーロンスフィア。

ミヘン海上遺跡

這這裡玩者可以找到RIKKU的專用武器「パスファインダー」（先制、毒攻擊改、空格）

キノコ岩谷底

可裡面的寶箱中可取得RIKKU的七曜武器「ゴッドハンド」。

キノコ岩戰場跡

可以取得LULU的專用武器「ファントムリング」（雷吸收、冰吸收、炎吸收）

ジョゼ街道

在ジョゼ寺院中完成了試練之間的考驗後，可以取得以下寶物：「運スフィア」、「魔法防禦スフィア」、「すばやさスフィア」。

幻光河

在南岸シパーフ乘り場處，可以找到「ジェクトスフィア」。

グアドサラム

在異界中的寶箱可以找到「火星之印」。

雷平原

在這裡的「回避閃電MINI GAME」中連續回避200次，可以取得「火星之聖印」。另外在平原追蹤仙人掌的幽靈，在終點處按□掣便可以找到KIMAHRI的七曜武器「ロンギヌス」。

在南部的旅行公司附近的避雷針處有「ジェクトスフィア」。

マカラーニャ湖

在マカラーニャ寺院中完成了試練之間的考驗後，可以取得以下寶物：「魔力スフィア」、「命中スフィア」、「魔法防禦スフィア」。

在マカラーニャの森內現在會出現一條光之路，上面沒有怪物出現，移動十分方便。

玩者如果完成マカラーニャ湖中央部和北部的捉蝴蝶遊戲MINI GAME，便可以取得「木星之聖印」。

在マカラーニャの森・南部和雷平原之間的SAVE SPHERE附近，可以找到「ジェクトスフィア」。在同一個SAVE SPHERE處，玩者可以進行一連串和「七曜之鏡」有關的事件（詳細請參考「七曜之武器」部份）。

ビーカネル

在サヌビア砂漠・西部，有一連串「捉仙人掌」的事件。完成後可以取得「金星之聖印」。（詳細後述）

サヌビア砂丘

在這裡可以找到TIDUS的專用武器「アスカロン」（AP2倍）。

ナギ平原

在東面的怪物訓練所處，玩者如能做到全地域制霸和10種以上種族制霸，便可以取得「土星之聖印」、「つぼみのかんむり」。

在旅行公司外面有一位訓練陸行鳥的人，完成了MINI GAME「陸行鳥訓練」後即能取得「日輪之聖印」和其他寶物。

玩者如果完成了「陸行鳥訓練」中的「とれとれ」訓練，平原西北面斜路上的守衛便會消失，裡面可以找到TIDUS的七曜武器「アルテマウェポン」。

在平面南面入口的附近有一些陸行鳥的羽毛掉在地上，乘陸行鳥可以在這裡向下飛，到「レミアム寺院」，裡面有陸行鳥賽跑MINI GAME、「くもった鏡」等重要寶物。

在ナギ平原的谷底處，玩者可以找到「古ぼけた劍」。另外在「盜まれた祈り子の洞窟」中，可以找到召喚獸「ようじんぼう」和寶物「攻擊力スフィア」。

オメガ遺跡

玩者可在這裡和《FF》的有名頭目OMEGA WEAPON（オメガウェポン）和ULTIMA WEAPON（アルテマウェポン）決戰！

ガガゼト山

在「ガガゼト山・登山道」中，玩者可以找到「ブラスカのスフィア」（如果在之前經過時未取取的話）。

在「ガガゼト山・山卡」柱後面的寶箱內，可以找到「木星之印」。

ザナルカンド遺跡

在エボン=ドーム・魔天最入的寶箱內，可以找到「日輪之印」。

怪物訓練所

在ナギ平原的東面有一間怪物訓練所，玩者可以在這裡買到一系列有「ほかく」（捕獲）能力的武器。利用它們，玩者戰鬥中擊倒了的怪物便會自動被捕捉，之後在訓練所處便可以隨時再和它們作戰。如果玩者能夠將某一個地區指令的怪物全部捕捉，便能叫做「制霸」那個地區，可以回怪物訓練所取得獎勵的寶物。除了地域之外，玩者如能將某些種族的怪物全部捕捉，也能取得「種族制霸」的獎勵。

另外，訓練所在玩者制霸了足夠的地域和種族後，還會有一些全新的怪物出現，它們的實力都非常誇張，遠比最後頭目SIN強勁（一下攻擊隨時過萬點，防禦力超高）。筆者認為如果訓練所的主人想征服世界，實在是易如反掌的事……







怪物訓練所全表

ビサイド島			
ディンゴ	コンドル	ウォータープリン	ー
キーリカ島			
ディノニクス	キラービー	イエローエレメント	バルサム
ミヘン街道			
ミヘンファング ラルド	イビリア ヴィーヴル	フロートアイ ボム	ホワイトエレメント デュアルホーン
キノコ岩の街道			
ラプトゥル ラマシュトゥ	ガンダルヴァ フンゴオンゴ	サンダープリン ガルダ	レッドエレメント ー
ジョゼ街道			
ガルム バニップ	シームルグ バジリスク	バイトバグ オチュー	スノープリン ー
雷平原			
メリジュヌ クサーリク	エイロージュ ラルヴァ	ブエル 鉄巨人	ゴールドエレメント サボテンダー？
マカラーニャ			
スノーウルフ アイスプリン クーシポス	シュメルケ ブルーエレメント キマイラ	ワスプ ムルフシュ ー	イービルアイ マフート ー
ビーカネル島			
サンドウルフ サンドウォーム	アルキュオネ サボテンダー	ムシュフシュ ー	ズー ー
ナギ平原			
スコル ヘッジバイパー モルボル	ネビロス オーガ ー	フレイムプリン クァール ー	シュレッド キマイラブレイン ー
谷底の洞窟			
ヨーウィー ソーン トンベリ	ガルキマセラ ヴェラーハ ー	ダークエレメント エベージュ ー	ニーズヘッグ ゴースト ー
ガガゼト山			
バンダースナッチ グレンデル ベヒーモス	アーリマン グラット スプラッシャー	ダークプリン アシュラ アケオロス	グレネード マンドラゴラ レイジングスパイク
「シン」の体内			
アンテンサン デビルモノリス キングベヒーモス	レイス モルボルグレート ー	ウルフラマイター バルバトゥース ー	ウルフラマイター アダマンタイマイ ー
オメガ遺跡			
ザウラス ピュロボロス マスタートンベリ	デスフロート スピリット ヴァルナ	ブラックエレメント メチーエ ー	ハァルマ マスタークァール ー

【地域制霸怪物】

制霸地域名	新出現之怪物	勝出後之獎品
ビサイド島	ストラトエイビス	体力の秘薬×99
キーリカ島	モルボルワースト	毒の牙×99
ミヘン街道	闘鬼	生命の泉×99
キノコ岩の洞窟	クァールレギナ	命のロウソク×99
ジョゼ街道	ヨルムンガンド	石化手榴弾×99
雷平原	サボテンダー	チョコボの羽×99
マカラーニャ	エスパーダ	光の魔石×60
ビーカネル島	アビスウォーム	黒の魔石×99
ナギ平原	キマイラガイスト	異界の風×60
谷底の洞窟	ドン・トンベリ	銀の砂時計×40
ガガゼト山	カトブレパス	つぼみのかんむり
「シン」の体内	アバドン	月のカーテン×99
オメガ遺跡	ヴォーバン	リッチなサイフ×60

【特定條件制霸怪物】

制霸種族	新出現之怪物	勝出後之獎品
デインゴ・ミヘンファング・ガルム スノーウルフ・サンドウルフ スコル・バンダースナッチ各3匹	フェンリル	チョコボの尾×99
ディノニクス・イビリア・ラプトゥル メリュジヌ・ヨーウィー ザウラス各3匹	オルニトレステス	体力の泉×99
コンドル・シームルグ アルキュオネ各4匹	プテリクス	メガフェニックス×99
キラービー・バイトバグ ワスプ・ネビロス各4匹	ホーネット	魔力の秘薬×60
ガンダルヴァ・エイロージュ ガルキマセラ各4匹	ウィーザルシャ	魔力の泉×99
フロートアイ・ブエル イービルアイ・アーリマン デスフロート各4匹	1つ目	体力の薬×60
ウォータープリン・スノープリン サンダープリン・アイスプリン フレイムプリン ダークプリン各3匹	ジャンボプリン	ツインスターズ×60
イエローエレメント ホワイトエレメント レッドエレメント ゴールドエレメント ブルーエレメント・ダークエレメント ブラックエレメント各3匹	エレメンタル・ネガ	星のカーテン×99
ラルド・バニップ ムルフシュ・マフート・シュレッドハァルマ各3匹	タンケット	金の砂時計×99
ヴィーヴル・ラマシュトゥ クサーリク・ムシュフシュ ニーズヘッグ各4匹	ファヴニル	清めの塩×99
フンゴオンゴ・ソーン アンテンサン各5匹	ネムリダケ	回復の泉×99
ボム・グレネード ピュロボルス各5匹	ボムキング	エーテルターボ×60
デュアルホーン・ヴェラーハ グレンデル各5匹	ジャガーノート	光のカーテン×99
鉄巨人・ウルフラマイター(左) ウルフラマイター(右)各10匹	アイアンクラッド	魔力の薬×60

【訓練所獨有怪物】

出現條件	新出現之怪物	勝出後之獎品
2地域制霸	アースイーター	スリースターズ×60
2種族制霸	ヒュージスフィア	至高の魔石×60
6地域制霸	カタストロフィ	明日への扉×99
6種族制霸	ブラキオレイドス	勝負師の魂×99
全地域制霸	ネスラグ	勝利の方程式×99
全種各5匹	アルテマバスター	ダークマター×99
スプラッシャー・アケオロス レイジングスパイク各2匹	神龍	ラストエリクサー×30
?	?	?

七曜之武器

在找七曜武器前，玩者應先做好以下步驟：

◇ 在ナギ平原乘坐陸行鳥，在地圖東南方的位置跳到レミアム寺院。

◇ 在レミアム寺院中參加陸行鳥賽事，取得「くもった鏡」

◇ 在マガラーニャ森・南部的SAVE SPHERE處，玩者會見到一個正在等著父親回來的家庭，玩者要先在野營地處找到他們的父親，然後回到SAVE SPHERE，今次輪到兒子不見了，玩者可以在北面找回他。之後玩者來到光之道的中央（本來會有人阻路），「くもった鏡」便會變成「七曜之鏡」

◇ 有了「七曜之鏡」，玩者便可以看到一切和七曜武器有關的寶箱和事物

◇ 七曜之武器在最初得到時能力很差。但當得到對應的印及聖印時，便可將之帶回マガラーニャ森的中央處來升級，(使用「印」升第一級，再使用「聖印」則升至第二級) 當武器升級後便會附加新的能力。

七曜武器一覽表

アルテマウエポン(日曜)

裝備者：Tidus
能力階段：【初段】APなし / 空格 / 空格 / 空格
【第一級】APなし / ダブルドライブ / 空格 / 空格
【第二級】ダメージ限界突破 / トリプルドライブ / 回避カウンター/ 魔法カウンター
武器取得法：ナギ平原西北部的斜坡下
印取得法：エボン=ドーム・魔天の寶箱
聖印取得法：陸行鳥比賽以0：0：0：以下的時間勝出

ニルヴァーナ(月曜)

裝備者：Yuna
能力階段：【初段】APなし / 空格 / 空格 / 空格
【第一級】APなし / ダブルドライブ / 空格 / 空格
【第二級】ダメージ限界突破 / トリプルドライブ / AP2倍 / MP消費1
武器取得法：集齊全部9種ナギ平原的怪物
印取得法：ビサイド村・岸邊的寶箱
聖印取得法：將レミアム寺院所有召喚獸 (包括隱藏召喚獸)擊倒

ナイトオブダマネギ(火曜)

裝備者：Lulu
能力階段：【初段】APなし / 空格 / 空格 / 空格
【第一級】APなし / ダブルドライブ / 空格 / 空格
【第二級】ダメージ限界突破 / トリプルドライブ / 魔法ブースター / MP消費1
武器取得法：バージ=エボン寺院的湖底
印取得法：調查グアドサラム・異界的寶箱
聖印取得法：連續躲避雷平原的雷擊二百次

ワールドチャンピオン(水曜)

裝備者：Wakka
能力階段：【初段】APなし / 空格 / 空格 / 空格
【第一級】APなし / ダブルドライブ / 空格 / 空格
【第二級】ダメージ限界突破 / トリプルドライブ / AP2倍 / 回避カウンター
武器取得法：和在ルカ的Cafe櫃面的人談話
印取得法：調查ブリッツボール休息室的Locker
聖印取得法：球賽的獎品

ロンギヌス(木曜)

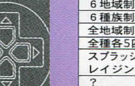
裝備者：Kimahri
能力階段：【初段】APなし / 空格 / 空格 / 空格
【第一級】APなし / ダブルドライブ / 空格 / 空格
【第二級】ダメージ限界突破 / トリプルドライブ / AP2倍 / 回避カウンター
武器取得法：在雷平原中追到仙大掌的幽靈並按下□鍵
印取得法：ガガゼド山・山卡的寶箱 (在柱後)
聖印取得法：完成マカラーニャの森的北部和中央部的捉蝴蝶事件

ゴッドハンド(金曜)

裝備者：Rikku
能力階段：【初段】APなし / 空格 / 空格 / 空格
【第一級】APなし / ダブルドライブ / 空格 / 空格
【第二級】ダメージ限界突破 / トリプルドライブ / AP2倍 / ギル2倍
武器取得法：キノコ岩谷底的寶箱
印取得法：ビーカネル砂漠的西部
聖印取得法：完成ビーカネル砂漠的サボテンダーイ事件

正宗(土曜)

裝備者：Auron
能力階段：【初段】APなし / 空格 / 空格 / 空格
【第一級】APなし / ダブルドライブ / 空格 / 空格
【第二級】ダメージ限界突破 / トリプルドライブ / さきがけ/ カウンター
武器取得法：先在ナギ平原谷底的右下方找得古代劍，然後到キノコ岩街道。在地圖左下角出口的下一個地圖中直行，在轉角位向右轉，再調查該處的石像
印取得法：ミヘン街道・舊南部的寶箱
聖印取得法：ナギ平原訓練場的地域制霸 + 種族制霸十種以上



隱藏召喚獸

アニマ

在バージ=エボン寺院地區，海之遺跡・控えの間的最深處有一個封印，玩者要先將世界上六間寺院試練之間內的「破のスフィア」的謎題解開，取掉寶物後才能夠打開這封印。封印和寺院對應的位置是：

左上——ビサイド寺院
左中——マカラーニャ寺院
左下——エボン=ドーム
右上——聖ベベル宮
右中——ジョゼ寺院
右下——キーリカ寺院



如果玩者沒有取得的話，可以用飛空艇回去拿。在封印裡面便是召喚獸「アニマ」的藏身地方了。

ようじんぼう（用心棒）



這召喚獸是藏在ナギ平原的谷底的「盗まれた祈り子の洞窟」內，用心棒的中文意義是「保鑣」，保鑣當然是要收錢的了。玩者要他加入，便先要付錢，至於要付多少錢則視玩者的答案而定。另外ようじんぼう每一次進行攻擊玩者都要付錢（付一元也可以）。

メーガス三姊妹



你沒有看錯，這便是在《FF4》中登場過的頭目メーガス三姊妹！現在她們以召喚獸的身份回來了！取得她們的條件是取了其餘七個召喚獸後，前往レミアム寺院中，用道具「つぼみのかんむり」（收集了所有ナギ平原的怪物後在怪物訓練所取得）和「花のかんむり」（在レミアム寺院中戰勝了召喚士的バハムート後取得）打開祈り者の間取得。玩者並不能直接向三姊妹下確實的指令，她們會有自己的意志，最終她們如何做是由AI決定。

マグ

指令	說明	消費MP
おまかせします	請她自由作出行動	-
つづけてください	請她作出上回合一樣的行動	-
がんばってください	請她作出魔法或特殊攻擊	-
みんなを助けて	請她使出回復系的魔法	
力を合わせて！	請她們合力使出三姊妹的必殺技	-

ドグ

指令	說明	消費MP
おまかせします	請她自由作出行動	-
つづけてください	請她作出上回合一樣的行動	-
守ってください	請她使出防禦及補助系的魔法	
力を合わせて！	請她們合力使出三姊妹的必殺技	-

ドグ

指令	說明	消費MP
おまかせします	請她自由作出行動	-
つづけてください	請她作出上回合一樣的行動	-
守ってください	請她使出防禦及補助系的魔法	
力を合わせて！	請她們合力使出三姊妹的必殺技	-

另外召喚獸的威力和七曜之武器是有關係的，如果玩者已用七曜之印將七曜武器強化（有APなし和ダブルドライブ）後，其對應的召喚獸的威力上限便會增至99999。

ヴァルファーレ	ニルヴァーナ
イフリート	ワールドチャンピオン
イクシオン	ロンギヌス
シヴァ	ナイトオブタマネギ
ようじんぼん	正宗

OVERDRIVE TYPE全表

修行	被敵人所傷時上升
鬥志	敵人受傷上升
憤怒	同伴受傷時上升
慈愛	同伴回復體力上升
凱歌	打倒敵人時上升
英雄	打倒HP值高的敵人時上升
勝利	戰鬥勝利時上升
對峙	參與戰鬥時上升
苦鬥	狀態異常時上升
窮地	保持在異常狀態時上升
策略	敵人狀態異常時上升
危機	瀕死情況下戰鬥而上升
華麗	迴避敵人攻擊時上升
磐石	防禦敵人攻擊時上升
恥辱	逃出戰鬥時上升
悲哀	同伴戰鬥不能時上升

MINI-GAME

雷平原的避雷遊戲

在雷平原上玩者只要在閃電來到之前的一瞬間按〇掣便可以避開它，如能連續多次成功回避，在雷平原的旅行公司附近的寶箱其內容便會改變。回避次數在玩者RESET、關機後便會重新計算，但單是SAVE的話則沒有問題。

5次	エクスポーションX2
10次	メガポーションX2
20次	MPスフィアX2
50次	攻擊力スフィアX3
100次	回避スフィア
150次	ラストエリクサーX4
200次	火星之聖印

森的捉蝴蝶遊戲

在マカラーニャの森的中央部和北部分別都有捉蝴蝶遊戲，玩者要在限時內將兩個地區內的七隻藍色蝴蝶捉著，同時要避開紅色蝴蝶，如果碰到紅色蝴蝶則會進入戰鬥，這時玩者的攻擊力更會減半。完成兩個地區的MINIGAME後，便可以取得「木曜之聖印」。



ナギ平原陸行鳥訓練遊戲

在ナギ平原上的旅行商店外面，有一位可以讓玩者乘坐陸行鳥的人，玩者更可以玩一個訓練陸行鳥的遊戲。第一個訓練「ふらふら」是控制亂跑的陸行鳥到達終點；第二個訓練「よけよけ」是要控制陸行鳥避開飛來的東西；第三個訓練「もっとよけよけ」是上一個訓練的高難度版；第四個訓練「とれとれ」，玩者一邊要避開來襲的鳥兒（被擊中時間會加兩秒），另一方面還要取得途中的氣球（每取一個時間減兩秒），如果最後的成績比0.0.0要低，就可以取得日輪之聖印。

訓練名	首次完成的獎品	記錄更新的獎品
ふらふら	エリクサー	エクスポーション
よけよけ	LV.1キースフィア	メガポーション
もっとよけよけ	LV.1キースフィア	エーテル
とれとれ	LV.1キースフィア	エーテルターボ

レミアム寺院陸行鳥賽跑

在寺院外面玩者會找到一隻陸行鳥，玩者可以乘坐它和另一隻陸行鳥鬥快，玩者取得越多寶箱，可得到的寶物也越好。但每種寶物最多只有一件。

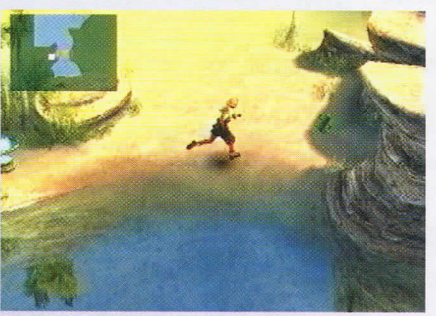
第一次完成	くもった鏡
寶箱0個	ポーション
寶箱1個	エリクサー
寶箱2個	ラストエリクサー
寶箱3個	未知への翼X30
寶箱4個	ペンデュラムX30
寶箱5個	スリースターズX60



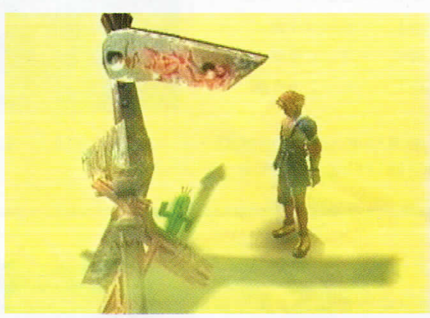
サヌビア砂漠中尋找仙人掌

在サヌビア砂漠・西部的南面，有一塊畫有仙人掌（サボテンダー）的石碑，在調查過後，發現原來玩者要去尋找10個仙人掌守護者出來，沙漠的風暴便會停止。但在茫茫大漠之中，如何去找尋這些小小的仙人掌？原來在石碑上是有少許提示的，至於不懂日文的朋友則可以參考下面的圖解。當玩者找到了仙人掌後，要先和它玩一個「紅綠燈」遊戲，玩者若不能在限時內到達仙人掌處便算是輸（玩者共有三次機會挑戰），當接近了仙人掌後，玩者還要和它戰鬥，戰勝後便可以取得一粒SPHERE（輸了也會有一顆「敗者SPHERE」），將這SPHERE裝在石碑上去，石碑便會有第二個提示，如此類推。當取了全部10顆SPHERE後，風暴便會停止，並可以取得兩個寶箱。一個是「金星之聖印」，另一個則視玩者成功的次數而定。

成功3-5次	エリクサー
成功7次	ラストエリクサー
成功8-9次	フレンドスフィア

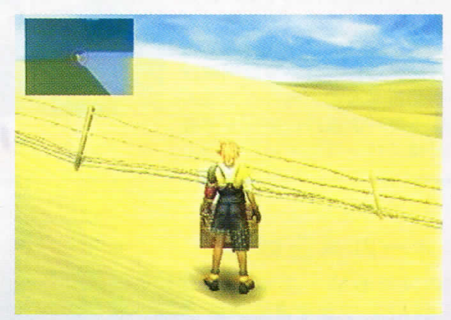

第一個仙人掌是在綠洲（飛空艇附近）的SAVE SPHERE的東面（如果不出現的話，先到沙漠東部後回來即會出現）

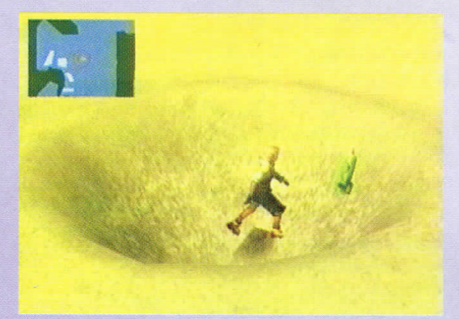

第二個仙人掌是在サヌビア砂漠・東部的西北面出口附近


第三個仙人掌是在サヌビア砂漠・西部寫著「20% OFF」的牌下面

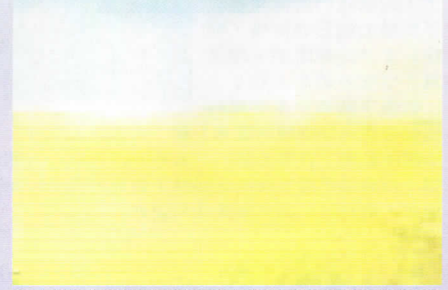

第四、五個仙人掌是在サヌビア砂漠・中央部地圖左上方遺跡附近


第六個仙人掌是在サヌビア砂漠・東部的SAVE SPHERE處


第七個仙人掌是在サヌビア砂漠・中央部地圖左下方的寶箱處


第八個仙人掌是在サヌビア砂漠・西部的一個沙穴之內（如果不出現的話請先回中央部）


第九個仙人掌要先在サヌビア砂漠・東部移動至綠洲，你會發現它在SAVE SPHERE處消失，其實它是走了上去飛空艇的甲板上


第十個仙人掌在玩者SET好第九顆SPHERE時便會自動出現

改造後的武具名變更

七曜武器是否最強？其實未算，因為玩者可以自行用60個「ダークマター」改造出突破9999點攻擊力界限（AUTO ABILITY：ダメージ限界突破）的武器，這些武器的名字也會同時改變，例如TIDUS的武器會變成「石中劍」（エクスカリバー），防具在HP限界突破和MP限界突破後也是一樣。利用它們再配合適當的改造，要比七曜武器更強並不是難事。



秘技

必殺技「カルテット99」

利用RIKKU的調合，玩者可以將兩個「明日への扉」製造出「カルテット99」這個令所有攻擊力都是9999的模式，另外在這時使用「XXの魔石」攻擊會有5 HIT，再配合ヘイスト和RIKKU本身的速度，可以連續使用，威力非常驚人！當然LULU的OVERDRIVE「テンプレーション」在這模式中也是超強。

無限AP？

利用上述的道具「明日への扉」，玩者可以在武器上改造出「ドライブをAPに」這AUTO ABILITY，它可以將玩者的OVERDRIVE GAUGE轉為AP。而如果玩者將OVERDRIVE GAUGE的儲法設定為「對峙」或者「危機」，只需要按△掣防禦AP也會自動增加！配合AUTO ABILITY「AP3倍」、「トリプルドライブ」，加上ヘイスト魔法和連射手掣，玩者便可以輕鬆取得數以百萬、千萬計的AP，可以走遍整個SPHERE盤了！

COMMAND ABILITY

技

ブラインアタック	5	令一名敵人在自己三次行動內都處於「暗闇」狀態
ブラインバスター	10	令一名敵人在自己下個行動前持續處於「暗闇」狀態，幾乎都可以成功
サイレスアタック	5	令一名敵人在自己三次行動內都處於「沉默」狀態
サイレスバスター	10	令一名敵人在自己下個行動前持續處於「沉默」狀態，幾乎都可以成功
スリプルアタック	5	令一名敵人在自己三次行動內都處於「睡眠」狀態
スリプルバスター	10	令一名敵人在自己下個行動前持續處於「睡眠」狀態，幾乎都可以成功
ディレイアタック	8	暫停一名敵人的行動
ディレイバスター	18	長時間停止一敵人的行動
ゾンビアタック	10	令敵方一人處於「ゾンビ」
ペナルティ3	24	令敵方一人處於「睡眠」、「沉默」、「暗闇」狀態；該敵人在自己三次行動內都將處於「暗闇」狀態
パワーブレイク	8	令一名敵人的攻擊力下降
マジックブレイク	8	令一名敵人的魔力下降
アーマーブレイク	12	令一名敵人的物理防御下降
メンタルブレイク	12	令一名敵人的魔法防御下降
ぶんどる	10	攻擊一名敵人並盜取道具
クイックトリック	12	攻擊一名敵人後，立即又輪到自己行動

特殊

盜む	-	從敵人處盜取道具；如果盜取的是機械的話便可一舉將敵人擊倒
使う	-	使用攻擊用道具、強力的回復道具
とんずら	-	逃離戰鬥
祈る	-	己方全體HP回復
はげます	-	提升己方全體攻擊力及物理防御力
ねらう	-	令己方全體攻擊時更易命中
集中	-	提升己方全體的魔力及魔法防御
見切り	-	令己方全體回避變得更容易
幸運	-	提升己方全體的運；命中、回避、クリティカル率也會提升
不幸	-	令己方全體的運下降；命中、回避、クリティカル率也會下降
龍劍	-	吸引一名敵人的HP和MP；KIMARI的話更可學懂敵人的技
かばう	-	保護己方一員免受物理攻擊
鐵壁	-	防御之餘，保護己方一員免受物理攻擊
錢投げ	-	錢消費攻擊
おどす	12	阻止一名敵人的行動
挑發	4	挑撥敵人作出攻擊
たくす	8	將用了的OVERDRIVE GAUGE轉交同伴
ものまね	28	做出同即將行動的同伴相同的行動；但不包括「召喚」和「OVERDRIVE」

白魔法

名稱	消費MP	用途
ケアル	4	己方其中一名成員HP回復
ケアルラ	10	己方其中一名成員HP回復
ケアルガ	20	己方其中一名成員HP回復
エスナ	5	己方其中一名成員「ゾソビ」 「カーズ」「死之宣告」「戰鬥不能」回復
ライブラ	1	調查敵方其中一名成員的情報
バファイ	2	己方全員一回合面對炎屬性攻擊無效
バサンダ	2	己方全員一回合面對雷屬性攻擊無效
バウォタ	2	己方全員一回合面對水屬性攻擊無效
バコルド	2	己方全員一回合面對冰屬性攻擊無效
レイズ	18	己方其中一名成員「戰鬥不能」回復
アレイズ	60	己方其中一名成員「HP」「戰鬥不能」回復

名稱	消費MP	用途
ヘイスト	8	己方其中一名成員移動力加倍
ヘイスガ	30	全体成員移動力加倍
スロウ	12	減低敵方其中一名成員的移動力
スロウガ	20	減低敵方全体成員的移動力
シェル	10	己方其中一名成員魔法防御
プロテス	12	己方其中一名成員物理防御
リフレク	14	己方其中一名成員魔法反擊
デスペル	12	取消敵方魔法攻擊
リジェネ	40	己方其中一名成員少量HP回復
ホーリー	85	取消敵方魔法攻擊
リレイズ	97	己方「戰鬥不能」成員預防一回合



黑魔法

名稱	消費MP	用途
ファイア	4	向一個敵人利用炎屬性的魔法進行攻擊
ファイラ	8	向一個敵人利用炎屬性的魔法進行攻擊
ファイガ	16	向一個敵人利用炎屬性的魔法進行攻擊
サンダー	4	向一個敵人利用雷屬性的魔法進行攻擊
サンダラ	8	向一個敵人利用雷屬性的魔法進行攻擊
サンダガ	16	向一個敵人利用雷屬性的魔法進行攻擊
ウォータ	4	向一個敵人利用水屬性的魔法進行攻擊
ウォタラ	8	向一個敵人利用水屬性的魔法進行攻擊
ウォタガ	16	向一個敵人利用水屬性的魔法進行攻擊
ブリザド	4	向一個敵人利用冰屬性的魔法進行攻擊

名稱	消費MP	用途
ブリザラ	8	向一個敵人利用冰屬性的魔法進行攻擊
ブリザガ	16	向一個敵人利用冰屬性的魔法進行攻擊
バイオ	10	向一個敵人利用有「毒」效用的魔法進行攻擊
グラビデ	32	向全体敵人進行魔法攻擊
デス	20	向一個敵人利用有即時死亡效用的魔法進行攻擊
ドレイン	12	向一個敵人吸取HP
アスピル	-	向一個敵人吸取MP
フレア	54	向一個敵人利用無屬性的魔法進行攻擊
アルテマ	90	向全体敵人利用無屬性的魔法進行攻擊

AUTO ABILITY

STATUS更改

名稱	效用	改造所需道具
物理攻擊+3%	物理攻擊的破壞增加3%；與其他物理攻擊UP系重複	パワースフィアX3
物理攻擊+5%	物理攻擊的破壞增加5%；與其他物理攻擊UP系重複	體力の泉X2
物理攻擊+10%	物理攻擊的破壞增加10%；與其他物理攻擊UP系重複	技スフィアX1
物理攻擊+20%	物理攻擊的破壞增加20%；與其他物理攻擊UP系重複	至高の魔石X4
魔法攻擊+3%	魔法攻擊的破壞增加3%；與其他魔法攻擊UP系重複	マジックスフィアX3
魔法攻擊+5%	魔法攻擊的破壞增加5%；與其他魔法攻擊UP系重複	魔力の泉X2
魔法攻擊+10%	魔法攻擊的破壞增加10%；與其他魔法攻擊UP系重複	黑魔法スフィアX1
魔法攻擊+20%	魔法攻擊的破壞增加20%；與其他魔法攻擊UP系重複	至高の魔石X4
物理防御+3%	物理防御增加3%；與其他物理防御UP系重複	パワースフィアX3
物理防御+5%	物理防御增加5%；與其他物理防御UP系重複	體力の泉X2
物理防御+10%	物理防御增加10%；與其他物理防御UP系重複	特殊スフィアX1
物理防御+20%	物理防御增加20%；與其他物理防御UP系重複	聖なる魔石X7
魔法防御+3%	魔法防御增加3%；與其他魔法防御UP系重複	マジックスフィアX3
魔法防御+5%	魔法防御增加5%；與其他魔法防御UP系重複	魔力の泉X2
魔法防御+10%	魔法防御增加10%；與其他魔法防御UP系重複	白魔法スフィアX1
魔法防御+20%	魔法防御增加20%；與其他魔法防御UP系重複	聖なる魔石X7
HP+5%	最高HP增加5%；與其他HP UP系重複	エクスポーションX1
HP+10%	最高HP增加10%；與其他HP UP系重複	生命の泉X3
HP+20%	最高HP增加20%；與其他HP UP系重複	エリクサーX5
HP+30%	最高HP增加30%；與其他HP UP系重複	體力の秘藥X1
MP+5%	最高MP增加5%；與其他MP UP系重複	エーテルX1
MP+10%	最高MP增加10%；與其他MP UP系重複	生命の泉X3
MP+20%	最高MP增加20%；與其他MP UP系重複	エリクサーX5
MP+30%	最高MP增加30%；與其他MP UP系重複	魔力の秘藥X1
HP界限突破	HP可以有超過9999的成長〔反映在スフィア盤HP可超過1萬〕	未知への翼X30
MP界限突破	MP可以有超過999的成長〔反映在スフィア盤MP可超過1000〕	スリースターズX30

戰鬥補助

名稱	效用	改造所需道具
見る	簡單解析對手的HP和弱點、接受時的異常情況	アビリティスフィアX2
貫通	給堅硬的敵人普通破壞	LV.2 キースフィアX1
さきがけ	能夠在戰鬥時做最先行動；遇到先制攻擊也能發揮效能	リターンスフィアX1
先制	提高先制攻擊的準確率	チョコボの尾X6
ピンチにバファイ	瀕死狀態期間，發動バファイ	ボムの魂X1
ピンチにバサンダ	瀕死狀態期間，發動バサンダ	落雷玉X1
ピンチにバウォタ	瀕死狀態期間，發動バウォタ	龍のウロコX1
ピンチにバコルド	瀕死狀態期間，發動バコルド	北極の風X1
ピンチにシェル	瀕死狀態期間，發動シェル	月のカーテンX8
ピンチにプロテス	瀕死狀態期間，發動プロテス	光のカーテンX8

名稱	效用	改造所需道具
ピンチにリフレク	瀕死狀態期間，發動リフレク	星のカーテンX8
ピンチにヘイスト	瀕死狀態期間，發動ヘイスト	チョコボの尾X7
ピンチにリジェネ	瀕死狀態期間，發動リジェネ	回復の泉X12
オートリフレク	戰鬥中經常發動リフレク	星のカーテンX7
オートシェル	戰鬥中經常發動シェル	月のカーテンX80
オートプロテス	戰鬥中經常發動プロテス	光のカーテンX7
オートヘイスト	戰鬥中經常發動ヘイスト	チョコボの羽X80
オートリジェネ	戰鬥中經常發動リジェネ	回復の泉X80
カウンター	對敵人的攻擊作出反擊	フレンドスフィアX1
回避カウンター	對敵人的攻擊作回避反擊	テレポスフィアX1
魔法カウンター	對敵人的魔法作出反擊	光の魔石X16
魔法ブースター	提升MP消耗及魔法威力	エーテルターボX30
MP消費1/2	コマンドアビリティ的MP消費減半	ツインスターズX20
MP消費1	コマンドアビリティ的MP消費變成1	スリースターズX20
AP 2倍	戰鬥完結時，AP將是正常的兩倍	ラストエリクサーX20
AP 3倍	戰鬥完結時，AP將是正常的3倍；「AP 2倍」變成無效	未知への翼X50
オートポーション	瀕死時自動使用ポーション	體力の泉X4
オートST回復藥	STATUS變得異常時，自動使用相對應的回復道具	萬能の藥X20
オートフェニックス	己方「戰鬥不能」時，自動使用「フェニックスの尾」	メガフェニックスX20
藥の知識	回復道具的回復量將是正常的兩倍	いやしの水X4
ピンチにドライブ	瀕死時OVERDRIVE GAUGE的存量將變成兩倍	勝負師の魂X20
ドライブをAPに	利用OVERDRIVE GAUGE儲存進行行動時，損失的將會變成AP	明日への扉X10
ダブルドライブ	OVERDRIVE GAUGE的存量將變成兩倍	逆轉のカギX30
トリプルドライブ	OVERDRIVE GAUGE的存量將變成3倍	勝利の方程式X30
ギル2倍	戰鬥完結時，獲得的ギル將是正常的兩倍	リッチなサイフX30
レアアイテム入手	提高盜取レアアイテム的準確率	アミュレットX30
レアアイテムのみ	只盜取レアアイテム	ペンデュラムX30
歩くとHP回復	步行期間，回復少許HP	體力の泉X2
歩くとMP回復	步行期間，回復少許MP	魔力の泉X2
エンカウントなし	不會碰到敵人	清めの鹽X30
ほかく	可以捕獲刺中的怪物	只有捕獲武器擁有
APなし	不能獲得AP	只有七曜武器擁有

屬性

名稱	效用	改造所需道具	名稱	效用	改造所需道具
炎攻擊	將「戰鬥」和「技」發出的攻擊變成炎屬性	ボムのかけらX4	炎無效	炎屬性無損	ボムの魂X8
雷攻擊	將「戰鬥」和「技」發出的攻擊變成雷屬性	電氣玉X4	雷無效	雷屬性無損	落雷玉X8
水攻擊	將「戰鬥」和「技」發出的攻擊變成水屬性	魚のウロコX4	水無效	水屬性無損	龍のウロコ
冰攻擊	將「戰鬥」和「技」發出的攻擊變成冰屬性	南極の風X4	冰無效	冰屬性無損	北極の風X8
炎半減	炎屬性的損傷減半	ボムのかけらX4	炎吸收	用炎屬性的損傷來回復	炎の魔石X20
雷半減	雷屬性的損傷減半	電氣玉X4	雷吸收	用雷屬性的損傷來回復	雷の魔石X20
水半減	水屬性的損傷減半	魚のウロコX4	水吸收	用水屬性的損傷來回復	水の魔石X20
冰半減	冰屬性的損傷減半	南極の風X4	冰吸收	用冰屬性的損傷來回復	冰の魔石X20

召喚獸學習技能表

技能名	所需道具	技能名	所需道具	技能名	所需道具
ブラインアタック	スモークボム6個	不幸	ラッキースフィア2個	リジェネ	回復之泉1個
サイレスアタック	サイレスマイン3個	龍劍	生命之泉?個	ファイア	ボムのかけら1個
スリプルアタック	スリープパウダー	連續魔法	スリースターズ?個	サンダー	電氣玉1個
ブラインバスター	スモークボム?個	ケアル	ハイポーション99個	ウォータ	魚之ウロコ1個
サイレスバスター	サイレスマイン10個	ケアルラ	エクスポーション30個	ブリザド	南極之風1個
スリプルバスター	スリープバスター	ケアルガ	メガポーション50個	ファイラ	ボムの魂?個
ディレイバスター	金之砂時計?個	バファイ	ボムのかけら2個	サンダラ	雷落玉2個
ゾンビアタック	聖水99個	バサンダ	電氣玉2個	ウォタラ	龍之ウロコ2個
ペナルティ3	技スフィア?個	バウォタ	魚之ウロコ2個	ブリザラ	北極之風2個
パワーブレイク	體力之泉8個	ライブラ	アビリティスフィア10個	ファイガ	火之魔石4個
マジックブレイク	魔力之泉4個	レイズ	エリクサー8個	サンダガ	雷之魔石4個
アーマーブレイク	LV2キースフィア2個	アレイズ	ラストエリクサー1個	ウォタガ	水之魔石4個
メンタルブレイク	破魔のトゲ4個	ヘイスト	チョコボの尾10個	ブリザガ	冰之魔石4個
祈る	いやしの水5個	スロウガ	金之砂時計?個	バイオ	毒之牙8個
はげます	パワースフィア5個	シェル	月之カーテン3個	グラビデ	黑之魔石8個
ねらう	スピードスフィア5個	プロテス	光之カーテン3個	デス	異界之影?個
集中	マジックスフィア10個	リフレク	星之カーテン3個	ドレイン	體力之泉60個
見切り	スピードスフィア10個	デスベル	清めの鹽3個	アスピル	魔力之泉10個
幸運	ラッキースフィア2個			フレア	光之魔石?個

道具

消費道具

名稱	效用
ポーション	己方一名HP200回復
ハイポーション	己方一名HP1000回復
エクスポーション	己方一名HP全回復
メガポーション	己方全體HP2000回復
エーテル	己方一名MP500回復
エーテルターボ	己方一名MP1000回復
エリクサー	己方一名HP及MP全回復
ラストエリクサー	己方全體HP及MP全回復
フェニックスの尾	己方一名「戰鬥不能」回復
メガフェニックス	己方全體「戰鬥不能」回復
毒消し	「毒」回復
金の針	「石化」回復
目藥	「暗闇」回復
やまびこ草	「沉默」回復
聖水	「ゾンビ」、「カーズ」回復
萬能藥	STATUS異常部份全部回復

戰鬥道具

名稱	效用
力の記憶	令一名敵人在戰鬥後會掉出「パワースフィア」
魔法の記憶	令一名敵人在戰鬥後會掉出「マジックスフィア」
すばやさの記憶	令一名敵人在戰鬥後會掉出「スピードスフィア」
アビリディ記憶	令一名敵人在戰鬥後會掉出「アビリディスフィア」
アルベド回復藥	己方全體的「毒」、「沉默」、「石化」、「HP」1000回復
いやしの水	?
テトラエレメンタル	己方一名HP全回復，及擁有「4屬性防御」效果
ボムのかけら	給一名敵人炎屬性損傷〔小〕
ボムの魂	給一名敵人炎屬性損傷〔大〕
炎の魔石	給全體敵人炎屬性損傷〔大〕
電氣玉	給一名敵人雷屬性損傷〔小〕
落雷玉	給一名敵人雷屬性損傷
雷の魔石	給全體敵人雷屬性損傷〔大〕
魚のウロコ	給一名敵人水屬性損傷〔小〕
龍のウロコ	給一名敵人水屬性損傷〔中〕
水の魔石	給全體敵人水屬性損傷〔大〕
南極の風	給一名敵人冰屬性損傷〔小〕
北極の風	給一名敵人冰屬性損傷〔中〕
冰の魔石	給全體敵人冰屬性損傷〔大〕
手榴彈	令全體敵人損傷
徹甲手榴彈	令全體敵人損傷，及「アーマーブレイク」的效果
スリープパウダー	令全體敵人損傷，及「催眠」的效果〔小〕
ドリームパウダー	令全體敵人損傷，及「催眠」的效果〔大〕
サイレントマイン	令全體敵人損傷，及「沉默」的效果
スモークボム	令全體敵人損傷，及「暗闇」的效果
黑の魔石	敵人全體HP減半
光の魔石	令一名敵人損傷
聖なる魔石	令一名敵人損傷〔大〕
至高の魔石	?
毒の石	令一名敵人損傷，及「毒」的效果
銀の砂時計	拖延全體敵人的行動
金の砂時計	?
命のロウンク	給一名敵人「死の宣告」的效果
石化手榴彈	給全體敵人「石化」的效果
異界の影	給一名敵人「即死」的效果
異界の風	?
チョコボの尾	給己方一名「ヘイスト」的效果
チョコボの羽	給己方全體「ヘイスト」的效果
月のカーテン	給己方一名「シェル」的效果
水のカーテン	給己方一名「プロテス」的效果
星のカーテン	給己方一名「リフレク」的效果
回復の泉	給己方一名「リジェネ」的效果
魔力の泉	吸取敵方一人的MP
體力の泉	吸取敵方一人的HP
生命の泉	吸取敵方一人的MP
清めの鹽	令一名敵人損傷，及令魔法效果消失
體力の藥	己方一名最大HP增至正常兩倍
魔力の藥	己方一名最大MP增至正常兩倍
體力の秘藥	己方全體最大HP增至正常兩倍
魔力の秘藥	己方全體最大MP增至正常兩倍
ツインスターズ	?
スリースターズ	?



特殊道具

名稱	效用
パワースフィア	發動「スフィア」盤上的「攻擊力」、「物理防御」、「HP」
マジックスフィア	發動「スフィア」盤上的「魔力」、「魔法防御」、「HP」
スピードスフィア	發動「スフィア」盤上的「すばやさ」、「命中」、「回避」
アビリティスフィア	發動「スフィア」盤上的「アビリティ」
ラッキースフィア	發動「スフィア」盤上的「アビリティ」
パラメータスフィア	?
特殊スフィア	發動「スフィア」盤上同伴已發動的「特殊」
技スフィア	發動「スフィア」盤上同伴已發動的「技」
白魔法スフィア	發動「スフィア」盤上同伴已發動的「白魔法」
黑魔法スフィア	發動「スフィア」盤上同伴已發動的「黑魔法」
マスタースフィア	?
LV.1 キースフィア	能消除「スフィア」盤上的「LV.1スフィアロック」
LV.2 キースフィア	能消除「スフィア」盤上的「LV.2スフィアロック」
LV.3 キースフィア	能消除「スフィア」盤上的「LV.3スフィアロック」

名稱	效用
LV.4 キースフィア	能消除「スフィア」盤上的「LV.4スフィアロック」
HPスフィア	在「スフィア」盤上甚麼也沒有的地方改變「HP」
MPスフィア	在「スフィア」盤上甚麼也沒有的地方改變「MP」
物理防御スフィア	在「スフィア」盤上甚麼也沒有的地方改變「物理防御」
魔力スフィア	在「スフィア」盤上甚麼也沒有的地方改變「魔力」
魔法防御スフィア	在「スフィア」盤上甚麼也沒有的地方改變「魔力防御」
すばやさスフィア	在「スフィア」盤上甚麼也沒有的地方改變「すばやさ」
回避スフィア	在「スフィア」盤上甚麼也沒有的地方改變「回避」
命中スフィア	在「スフィア」盤上甚麼也沒有的地方改變「命中」
運スフィア	在「スフィア」盤上甚麼也沒有的地方改變「運」
クリアスフィア	?
リターンスフィア	可移動至「スフィア」盤上同伴已發動的地方
フレンドスフィア	可移動至同伴現在的位置
テレポスフィア	可移動至「スフィア」盤上同伴已發動的地方

名稱	效用
ワープスフィア	?
マップ	看到全世界
リネームカード	更改召喚獸的名字
氣つけ藥	似乎能使用某些東西〔「混亂」完全防御〕
ハイペロの藥	似乎能使用某些東西〔「バーサク」完全防御〕
破魔のトゲ	似乎能使用某些東西
ペンデュラム	?
アミュレット	?
リッチなサイフ	?
明日への扉	?
未知への翼	?
勝負師の魂	?
逆轉のカギ	?
勝利の方程式	?

RIKKU「調合」效用表

攻擊系

效果名	所需組合	屬性	對象	效用
微甲手鎦彈	アビリティスフィアx2/マジックスフィアx2	物理	敵・全	中DAMAGE
	パワースフィアx2	物理	敵・全	中DAMAGE
パイナップル	ボムのかけらx魚のウロコ	物理	敵・全	中DAMAGE
	ボムのかけらx電氣玉	物理	敵・全	中DAMAGE
クラスターボム	テレポスフィアx2/Lv.2キースフィアx2	物理	敵・全	大DAMAGE
	Lv.3キースフィアx2	物理	敵・全	大DAMAGE
ポテトマッシャー	マップx2/黑魔法スフィアx2	物理	敵・全	中DAMAGEx數回
トールボーイ	Lv.4スフィアx2/光の魔石x2	物理	敵・全	大DAMAGE
ファイアストーム	ボムの塊x2	火	敵・全	中DAMAGE
アイスブリザード	南極の風x2/北極の風x2	冰	敵・全	中DAMAGEx數回
ローリソグサソダー	電氣玉x2	雷	敵・全	中DAMAGEx數回
フラッシュフラシド	手榴彈x2/魚のウロコx2/龍のウロコx2/水の魔石x2	物理	敵・全	中DAMAGEx數回
	アルベド回復藥×水の魔石	物理	敵・全	中DAMAGEx數回

狀態變化系

效果名	所需組合	屬性	對象	效用
ハザードシェル	サイレントマインx2/スモークボムx2	/	敵・全	大DAMAGE+沈默・睡眠
	命のロウソク/毒の牙x2	/	敵・全	大DAMAGE+沈默・睡眠

援護系

效果名	所需組合	屬性	對象	效用
ハイメガパオール	氣つけ藥x2/生命の泉x2/破魔のトゲx2	/	味・全	パファイ・パコルド・パウォタ・パサンダ+はげます・集中
	星のカーテンx2	/	味・全	パファイ・パコルド・パウォタ・パサンダ+はげます・集中
パイタルW	ハイポーションX2/エクスポーションX2	/	味・1	戰鬥中,最大HP成為2倍
	ハイポーション/エクスポーション	/	味・1	戰鬥中,最大HP成為2倍
メガメンタルW	エーテルX2/エーテルターボX2	/	味・全	戰鬥中,最大MP成為2倍
	エーテルXエーテルターボ	/	味・全	戰鬥中,最大MP成為2倍
マイティG	力の記憶x2	/	味・全	シェル・ヘイスト・プロテス
マイティGスーパー	光のカーテンx2	/	味・全	シェル・リジェネ・リイスト・プロテス
	月のカーテンx2	/	味・全	シェル・リジェネ・リイスト・プロテス
ホットスパー	ラストエリクサーx2	/	味・全	OVERDRIVE上昇量增加

回復系

效果名	所需組合	屬性	對象	效用
ウルトラポーション	ポーションx2/ポーションxハイポーション	/	味・全	HP全回復
	ポーションxエクスポーション/アルベド回復藥x2	/	味・全	HP全回復
	ポーションx手榴彈	/	味・全	HP全回復
ラストエリクサー	メガポーションX2	/	味・全	HP・MP最大量回復
オールキュア	毒消しx2/金の針x2/目藥x2	/	味・全	戰鬥不能以外所有狀態異常回復
	毒消しxポーション/金の針xポーション/ポーションxやまびこ草	/	味・全	戰鬥不能以外

所有狀態異常回復

效果名	所需組合	屬性	對象	效用
メガフェニックス	フェニックスの尾x2	/	味・全	戰鬥不能を回復
エリクサー	やまびこ草x(パワー・スピード)スフィア	/	味・1	HP・MP全回復
ラストフェニックス	メガフェニックスx2	/	味・全	戰鬥不能+HP回復



GAME PLAYERS GAME DATA

機種	PS2
製造商	SQUARE
售價	8800 日圓
發售日	發售中
遊戲類型	RPG
容量	DVD-ROM
記憶	64KB 以上

包括DVD-Video "Other Side Of FinalFantasy"

Final Fantasy X

想不到，來到《FFX》了，筆者對這個遊戲系列的厭惡程度，仍然是有增冇減。若不是要進行攻略的話，相信還未看到YUNA結婚，已把那DVD 屈成「煙灰缸」了（雖然公司禁煙…）。說實在的，這一次《FFX》確是有不少可取之處，也有不少要改善的地方，儘管看看這40 億花得值不值。（笑）



SQUARE 唯一搵錢之作

的確，由《Type-S》那精彩的「跣車遊戲」後，SQUARE 於PS2 推出的遊戲，都得不到一個人們認為較好的成績。大多是數十萬的出貨量。而來到《FFX》，SQUARE 滿有信心的出了214 萬的貨，單是訂單已有150 萬，132 億的營業額，不只是淨賺90 億，還為後勁不繼的電影版找了一大筆（笑）。這亦是一直SQUARE「賺大錢」的手法，姑且不說這樣做好不好，不過完全表現了「只要有FF 這個名大家便掏腰包」這一點。

聲畫俱備

《FFX》的一個重要突破，便是加入了配音，雖然不是聲優，但參與的都是演員，表現絕不遜色於純正聲優，價錢也平一些（…）。說實在重點不是請什麼人幹，而是配音本身，以往看著對白彈出來，腦袋便要自行演一場戲，才知道當時人物的心理，現在少了這一點，自然輕鬆多了。對故事的代入感也簡單快捷了，還有片子用上MPEG2 壓縮，畫質提升之餘，由於沒有對白，表達上也比以往直接得多，看官賞心悅目，也不會影響遊戲的興緻，怪不得筆者多年前已說SQUARE 是家「電影公司」—





—《FFX》已成了「互動電影」。不過聲音是即時LOAD 碟，一個不留神便「甩咀」，這一點相信用HDD 的話才會有改善。

簡單得來複雜

不少PS2上的作品，都是為了遷就玩家的程度，難度有所調低的。《FFX》也有這情形，取消了武器防具的能力值，不用經常玩「數字遊戲」，SPHERE 盤看似複雜，但上手比起《FF VII》已易了很多，但是為了學一個技便「遊花園」，倒變得複雜及有點「捉蟲」之感，依然是「為玩系統而設計系統」。而戰鬥是「對號入座」，筆者只要看敵人是什麼樣，便知道找那個角色，用什麼方法打，加上沒有了ATB ，不用「頻撲」，少了計算，輕鬆了很多。

故事少有的改進

主線比起PS的那幾集明顯得多：「YUNA打倒SIN 的旅程」，眾人如何突出，都頓時變成配角，故事的推進也順利了，不再轉彎抹角（雖然遇上CID 那段很牽強）。沒有了《FFVII》那種「綠色和平」式一己對抗大集團的「蠢才」英雄主義，也沒有《FFVIII》打餐死為求追到女主角那些自以為浪漫的點子。雖然兩位主角的愛情線仍在，但是像《VI》般淡淡而來，容易令人入信。到了那場戲可說是正式交待，反覺有點「預你咁做」變得多餘了。

MINI GAME 成敗筆

一向《FF》都有有趣的MINI GAME ，有時甚至為了玩MINI GAME 放低了正GAME ，今次《FFX》有上四五個MINI GAME ，不過除了BLITZ BALL 之外，其他都是限定地方進行，變得只是旅程中「順個便」一玩，可有可冇的樣子。而BLITZ BALL 雖然是重點，一玩之下只能說是「游水版《足球小將》」，立體空間中玩平面遊戲，只要不斷把球交給強力的球員便有勝算，而且大多數不是自己操作，很容易被「屈機」，簡直是浪費了大好的構想。筆者想，若是一個動作遊戲的話可玩性會高得多，可說是一大敗筆。

SQUARE 自視過高

雖然看來筆者「讚多過彈」，但是以8800 日圓的價格，倒覺得不值，若是6800 的話倒合理得多。今集給予筆者「SQUARE 有改進，但仍不足」之感，始終坂口的功力不及鄰家的堀井，人家純粹寫一個你會玩得愉快的故事出來，其他都儘可能用回原有的。他就每次都是一個新遊戲，再掛上《FF》這名字，用回一些《FF》共通的使算，誠意是有，但彌補不了他留下的錯失、問題，結果還是玩完後「一肚氣」離場。





阜林三郎

自認玩RPG 起家（入行第一作卻是SS 版《BH》），實際近年來完成的RPG 不足10 個，而且自《FF VII》之後便與《FF》絕緣，那2、3 百萬的銷量總欠了他的一份。一直揚言不玩《FFX》，但在老總（即時雨也）的威逼利誘（？）下，展開了漫長的《FF》旅程，《FF》系列中最喜歡《FF I》，電影版也是至愛之一，人物則是「爛口」出名的Cid 。

LEGIA DUELSAGA

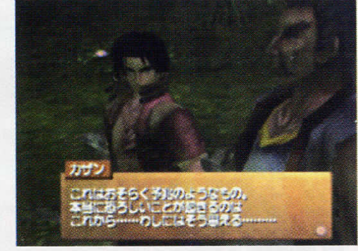
Legaia DuelSaga レガイア デュエルサーガ

闇將引導世界滅亡…

GAME PLAYERS GAME DATA

機種	PS 2
遊戲類型	RPG
價格	未定
發行商／製造商	SCE
發售日期	2001 年
容量	未定
記憶	殊未定

對應周邊：未定



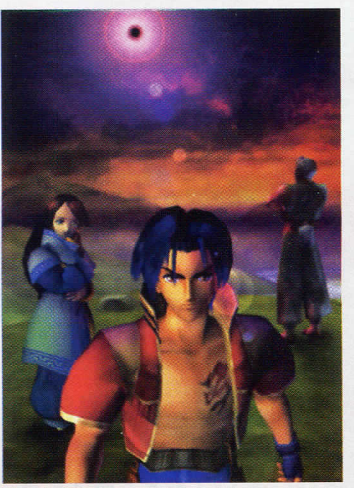
◆KAZAN

像格鬥遊戲般輸入指令戰鬥，在PS備受好評的RPG「LEGIA伝說」經過強化，新作將在PS2登場！輸入指令的戰鬥系統「TACTICAL ART SYSTEM」仍健在，依然可以方向制輸入指令使出必殺技。

日蝕破壞世界

LEGIA世界中，由於日蝕，大量怪物出現，陰闇開始包圍每個人。失去光，人們開始膽怯，而由於每個轉捩點，主角RANGU亦展開旅程，調查蝕的真相。究竟，主角「RANGU」能否拯救逐漸被日蝕破壞的世界呢？


◆被「蝕」覆蓋的太陽。由邪氣影響，連怪物們也復活了。


◆三位背負拯救世界命運的主角，MAYA(左)，RANGU(中)及KAZAN(右)。

運用ART打倒敵人！

前作得到一致好評的「TACTICAL ART」今作仍然健在！於戰鬥時輸入突定指令可使出ART(必殺技)。相對地，亦有怪們懂得使用ART，小心應對他們的攻擊，打倒他們吧！



◆砲擊雙掌



◆影割



◆勝利後，RUGAN擺出勝利姿勢。



◆樣相各異的異形會不斷襲擊，利用ART，同心合力擊倒它們吧！



◆「高波顎碎」

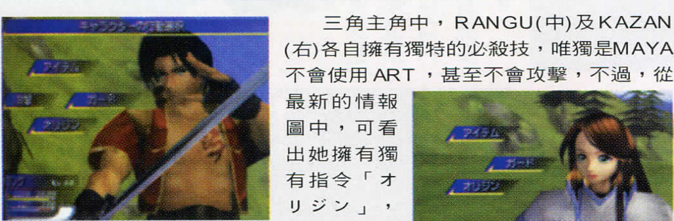


◆「刻死斬」



◆月花無形斬

MAYA獨特的戰鬥方法！


◆MAYA的戰鬥選項

三角主角中，RANGU(中)及KAZAN(右)各自擁有獨特的必殺技，唯獨是MAYA不會使用ART，甚至不會攻擊，不過，從最新的情報圖中，可看出她擁有獨有指令「オリジン」，但還未太清楚有何用途，相信還要留待之後續報才會清楚詳細內容。



◆RANGU的戰鬥選項

新角色！

今次，我們會為大家再介紹兩名新角色。在冒險中相遇時，不知道他們會否加入呢？



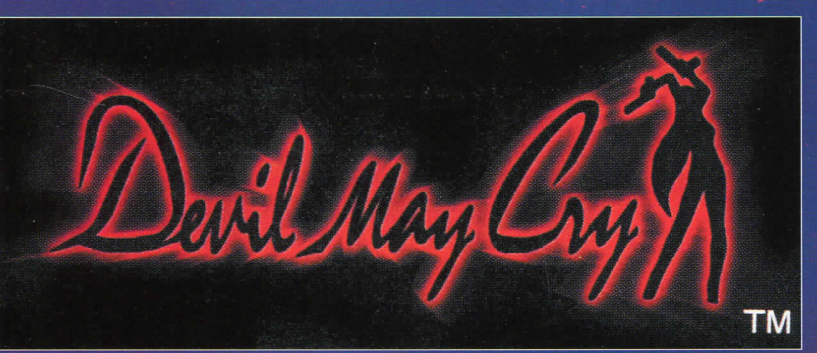
◆AVARON

與RANGU作對的男子，稱自己和主角們為「MYSTIC」。一切身份不詳，目的好像在尋找「水之石」，理由不明。



◆SYARON

尋求寶藏的開郎女性，經常打算賣掉自己的身份。



GAME PLAYERS GAME DATA	
遊戲類型	遊ACT
機種	PS2
生產商	CAPCOM
售價	6800 日圓
發售日	8月23日

新畫面速報

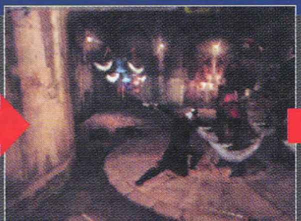
在距離發售日只剩下不足一個月的今天，Devil May Cry再來一些更新的遊戲資料！！現在就為大家詳細報導吧！

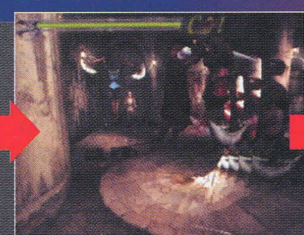
文：小寶寶

隨便也可做出有型有款的攻擊！

如果大家有留意先前有關Devil May Cry的報導的話，也會大約清這個是怎樣的遊戲。主角DANTE憑著手上的兩柄短槍和背上的一把大刀，將怪物殺得一乾二淨。而且他使用的招式更是有型得很！先在地上橫斬怪物，擊飛後以「Mark哥」式槍法追打等等... 對一般初學者而言，這些招數只會令他們望而生畏，因為要使出這些招數，可能需要記上一串很長的指令。但根據我們最新的資料，在這遊戲中設有一個EASY AUTOMATIC MODE。在這個模式中，只需使用簡單的按鍵，便可以做出連串的combo來。請看看以下的示範：


按下△鍵：DANTE會先向怪物作出一次直斬


再按下△鍵：DANTE然後向怪物作出一個橫斬


再按下△鍵：在橫斬後立即施以擊飛的挑上斬


再按下△鍵：DANTE跳起使出往下斬的結束技


就只是使用一個鍵，便可以使出如斯華麗而且破壞力強的連續技！而在這個模式中用槍的話，只要按著R1及□便可以作出連射！真是非常方便。看來這個EASY AUTOMATIC MODE還可會有更多不同組合的簡單連續技組合，當我們有更多情報時便立即為大家匯報！

這是另一個例子：這次是以橫斬開始的，看來這系列的EASY AUTOMATIC MODE組合技還會有更多不同開始技的組合。









新事件畫面公開！

這個女性角色是…？

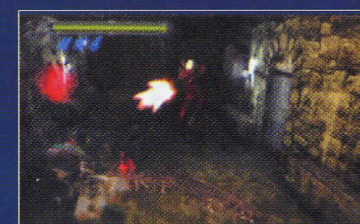


就如以前的所介紹的一樣，本遊戲是以過關的形式來進行的。而在關與關之間，是會加插事件片段的。而今次我們也得到了其中一些畫面，現在就為大家展示一下吧。在這片段中，最令人注目的，就是這一位尚未證明身份的女性角色。究竟她是何許人，和DANTE的關係如何，是忠是奸等等問題，都有待進一步的消息才能證實。

巨大的怪物陸續登場

令人討厭的地下水道

這裡就是第六個任務的舞台。在這裡可不能看到水道的盡頭，而在旁邊的牆壁則有著無數的小水管，那兒可會有不少怪物伏擊著。在這版面中要小心被怪物們圍攻，當然，也要小心突然從後面殺來的怪物。

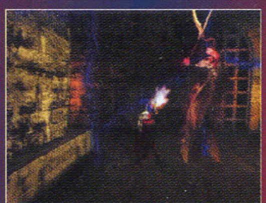




本關頭目：

Death Scissors

持著巨大的剪刀，有著牛頭骨一樣的頭，外型活像死神一般的怪物。它會以浮遊的方法在空中移動，利用巨型的剪刀來攻擊敵人，近距離可謂難以匹敵。看來要擊倒它，必需使用遠距離的攻擊了。



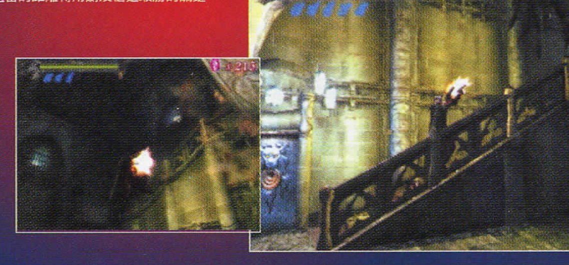
要小心四周出現的怪物



在適當的距離轉用劍及槍是取勝的關鍵

陰森的古城

當離開地下水道後，DANTE便到達七關的古城。由於目的地是古城的最上層，所以主角便要找出階梯往上層去。而在途中將有大量的怪物攔截著DANTE的去路，一瞬間的不小心已經可令人斃命。



本關頭目：

Beelzebub

Beelzebub，日文是指惡魔的意思。它有地上型和空中型兩種，它們的攻擊方會是吐出幼蟲，或者撒出一些液體來攻擊。當一對一時它們並不是難對付的傢伙，但是它們可是會以群體的方式襲擊獵物的。



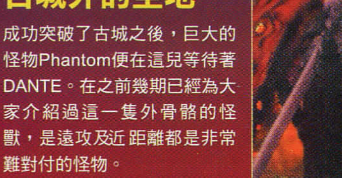


小心迴避怪物的襲擊後才反擊



Beelzebub的突襲！

古城外的空地



成功突破了古城之後，巨大的怪物Phantom便在這兒等待著DANTE。在之前幾期已經為大家介紹過這一隻外骨骼的怪獸，是遠攻及近距離都是非常難對付的怪物。





DEAD OR ALIVE 3



生產商	TECMO
售價	未定
容量	DVD-ROM
記憶	未定
發售日	未定

X-BOX/FIG/

速度與畫質的究極進化

TEXT：小悠





今年的春季除了《聯邦對自護》是較為受歡迎之外，街機的動作作品便沒有什麼起色了。不過在近期會有不少3D格鬥新作於街機推出，令遊戲機中心也熱鬧起來了。《HEAVY METRAL》、《SPIKERS BATTLE》這些大型的4人對戰遊戲，是和一班朋友去玩便非常合適的PARTY性動作遊戲。可是主角還不是它們，而是集中在兩隻3D格鬥名作之上，便是《鐵拳4》和《VIRTUA FIGHTER 4》。這兩個3D格鬥的始祖作推出新一輯遊戲，注目程度當然是十分高了！可是在3D格鬥作品之中，又怎可以少得了近年冒起得非常快的《DEAD OR ALIVE》系列呢？雖然DOA3未確定會推出街機版，可是它會在新遊戲平台X-BOX便是鐵定了。TECMO今次會給大家什麼驚喜呢？現在筆者便介紹一下DOA3的新情報去！

Team NINJA + TECMO= 真實感





今次的《DEAD OR ALIVE 3》是由Team NINJA和TECMO合作於X-BOX上進行開發，除了X-BOX的機能成為注目的地方之外，遊戲本身在X-BOX上會得到怎麼樣的發揮也是重點之一。Team NINJA負責DOA3的PRODUCER板垣伴信表示，新作之中加入許多新要素，遊戲軸心的要素由3個增加至10個，使製作上十分繁忙，現在的完成度大概有30%左右。在DOA2之中，格鬥流暢之餘非常重視戰鬥舞台的空間感，而今次DOA3重點是放在什麼地方呢？板垣先生再說這次開發之中雖然在畫質處理上是強化了不少，可是著眼點並不是畫面速度上的變化，而是在自然的真實感。他希望在高水準的畫面之中造到故事和戰鬥的融合，為了使人物的動作更自然，開發部請來了幾位武術老師來做MOTION。在E3 GAME SHOW之中展示過的HITOMI空手道套拳是真實的「平安之四」基本型，在遊戲之中也加入了不少真實武術招式，這也是追求自然真實感的一部份。







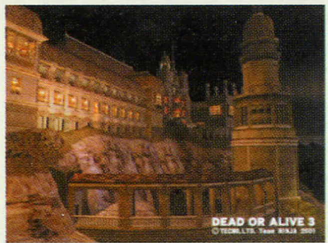


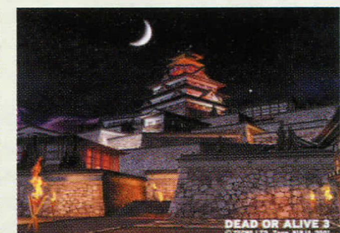


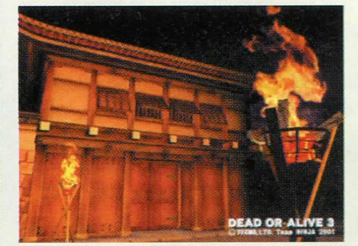
由頭髮至到舞台的細緻演出

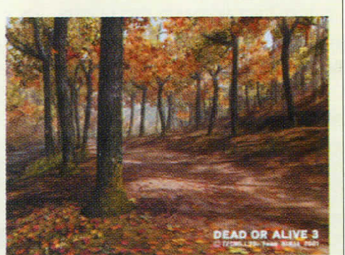


DOA3的主題是自然和真實感，要達到這個目標便必須要人物和背景的配合。人物的動作是遊戲重點之一是必然了，可是怎樣令人物各方面得到強化呢？在動作上使用了真實武術家的MOTION，人物3D的結構也比上集來得細緻和自然，於是重點便集中在頭髮和衣帶等等的細微地方上。在人物舞動時，大家是可以察覺到他身上會「動」的部份，也是會「動」的，不論是衣領衫袖、頭髮腰帶、地面的塵埃樹葉、甚至是看不見的「風」也是新作所追求表演的東西。舞台方面和上集一樣，是重視空間感和真實感，DOA3之中還加入了使戰鬥時節奏加快的要素於舞台中，除了和遊戲性作有機結合，還有增強視覺上的快感，不單止玩者可以感受到遊戲，連觀看遊戲的人也可以享受到當中的感覺。



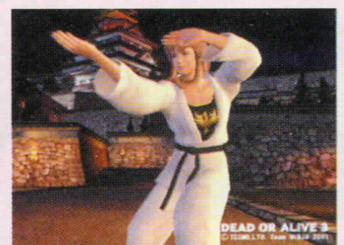






NEW DOA, NEW CHARACTER, NEW SYSTEM





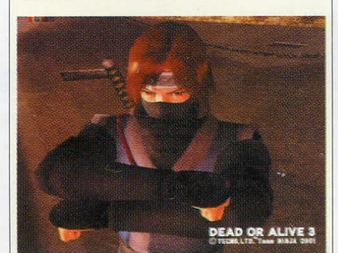
和其他兩個3D格鬥作品一樣，在新作的DOA3之中當然會有新人物登場呢！於E3 GAME SHOW之中發表過的女主角HITOMI，還有上集故事後回復忍者身份的HAYATE是少不了，最近還公開DOA3封面女角的CHRISTIE和第四個中國人角色BRAD WONG。在新生的四個角色之中，筆者還是最期待銀白短髮的CHRISTIE，除了她擁有微妙的瞳孔之外，是因為她是使用中國「蛇拳」的人來。而另一位中國人士BRAD WONG所操的也是中國拳法「醉八仙」，DOA3可以說得上是受中國武術影響極深的3D格鬥遊戲。有關遊戲操作的系統，在DOA3之中是使用「一桿三掣」系統的，一枝方向桿加上F,P,K便可以了，防禦+F掣是簡易操作性保留的地方之一，至於和前作的系統有什麼大分別便暫時沒有公佈了。

HITOMI



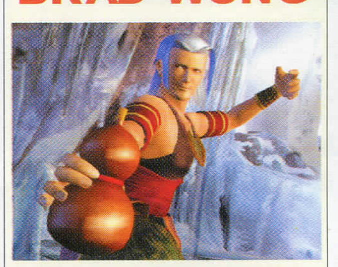
國籍：德國
流派：空手道
年齡：18歲
高度：160cm
體重：49kg
三圍：90,58,85
血型：A型
誕生日：5月25日
職業：高校生
喜歡的食物：三文治
趣味：料理

HAYATE



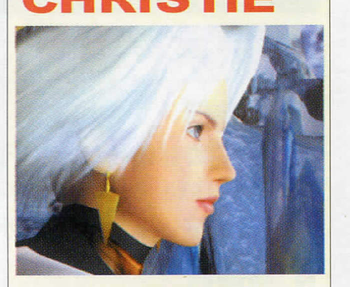
國籍：日本
流派：霧幻天神流天神門
年齡：23歲
高度：180cm
體重：75kg
三圍：109,83,98
血型：A型
誕生日：7月3日
職業：忍者
喜歡的食物：壽司、火鍋
趣味：居合、禪

BRAD WONG



國籍：中國
流派：醉八仙拳
年齡：30歲
高度：182cm
體重：76kg
三圍：115,80,91
血型：O型
誕生日：9月10日
職業：無職（失業中）
喜歡的食物：酒
趣味：圍棋、胡弓

CHRISTIE



國籍：英格蘭
流派：蛇拳
年齡：24歲
高度：177cm
體重：57kg
三圍：93,59,88
血型：B型
誕生日：12月18日
職業：暗殺者
喜歡的食物：蕃茄汁
趣味：駕駛





機種	PS2
遊戲類型	SHT
價格	6800 日圓
發售日期	10 月
發行商/製造商	ELECTRONIC ART SQUARE
容量	CD ROM
記憶	未定

對應周邊：未定



以「星球大戰 STAR WARS」為舞台的外伝故事射擊遊戲要登場了！在「STARWAR FIGHTER」中，3 名個性獨特的角色可會駕駛專用戰機。為了從通商連合中拯救NAV感星，玩家須挑戰如敵毀敵機，防禦或摧毀基地等多姿多采舞台。

遊戲具極多眾原創角色，會出場的新型戰鬥機當中內，一些原作中的機體亦會登場，STAR WARS 迷不容錯過！

戰鬥畫面率先公開！盡情體會「STAR WAR」激戰世界！



指示系

A 瞄準器

當敵人瞄準範圍，按△掣可銷死最接近自已的敵機，再按則可轉換到其他敵機。畫面上，敵機以紅色表示，而友機則會以黃色表示。

B 目標計

指示玩家目標方向。

生死系

C SHIELD 計

顯示自機的SHIELD 殘量，若機體受創，計會跌到0 。不過，SHIELD 會隨時間回復。

D 機動力計

顯示自機的機動力。當 SHIELD 和機動力亦到達 0 時，自機會爆炸。

E Sub Weapon 計

顯示飛彈數。彈數因角色而異，但同樣會隨時間回復。

首 6 個 MISSION ，隱藏版面大公開！

遊戲總有共 14 個MISSION 。現在，首先為大家介紹遊戲首 6 個關卡。



MISSION 1

目標破壞所有名為「MINE 」的障礙物。以險要的山岳為舞台，須避開山涯，進行任務。遊戲難度較易，玩家可在此熟習戰機操控。

MISSION 2

以保護自軍航船進入另一空域為止作目的。在華麗的空域中，敵機將不斷進攻。留意不要撞上隕石群，小心反擊吧。





MISSION 3

宇宙空域續鬪，玩家須要擊毀所有敵機。

MISSION 4

目的摧毀Shield Generator，須擊倒七架敵機。



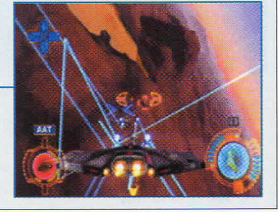


MISSION 5

舞台上會有溶岩溢出，玩家須制止一艘軍備船，得調節攻擊強弱，不然會摧毀它。

MISSION 6

直至自軍艦船收拾傾物完畢為止，玩家須保護艦隻。途中，敵機會不斷前來進攻。



外伝！三位「新生」星戰主角！

故事中，在每個任務中，玩家均能重新選擇主角。他們的主機各有不同：

NYM

身為海盜船長的異形人。他的戰機導彈雖然沒有導向，但卻備有六門鐳射炮及兩口對地轟炸用裝置。

RHYS DALLOW

NVA 義勇軍的初哥機師，由皇牌機師親自教導，學會操縱戰機。他的戰機導彈能鎖死敵人，導向追擊。

VANA SAGA

身兼機師與間碟，亦是冒險家，且令NYM對她一遍傾心的。她的戰機具導向能力，亦力令敵機SHIELD發揮不了作用。



F1 2001

GAME PLAYERS GAME·DATA

機種	PS2
遊戲類型	RAC
價格	6800 日圓
發行商 / 製造商	
發售日期	9月下旬
容量	CD ROM
記憶	未定

對應周邊：GT FORCE, 四打掣

以2001年F1格蘭披治最新資料作設定，PS2遊戲F1 2001率先在季候賽完結前推出。

遊戲中，忠實表現22台砲車在模彷現實世界17條賽道上奔跑的情況。資料極為齊全，所有車手以真名表示。比賽中亦極其像真，比賽當時，甚至設有Safety Car。途中，玩家可以與其他車手通訊，亦會有報告交代比賽情況。

另外，因應天候，車呔的損耗變得更顯著。種種設定比以前作品更為細緻，以下，本欄將為大家介紹有關遊戲四大模式。

考試模式Challenge Mode



◆完成後會獲評價

可謂是遊戲中最有趣的模式，當中可鍛練玩家的技術。

模式中，電腦會定出各色其色的課題，考驗玩家，玩家必須在時限前完成。課題會不斷增加，要完成整個模式，看來有一定娛樂性和難度，相當耐玩。

每個回合內三個比賽行程



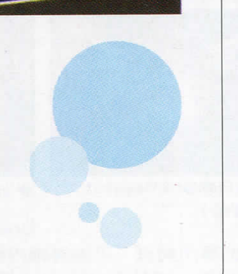
◆比賽首日 練習



◆比賽第二日 排位賽



◆比賽第三日 實賽決勝負



練習模式「QUICK RACE」

模式內，可以自行選擇車手與賽道，享受遊戲。當中，可自行設定遊戲規則，如比賽圈數，難易度，以及跑車損耗等等。最適合新手玩家，也可讓大家適應自己擅長的賽道。

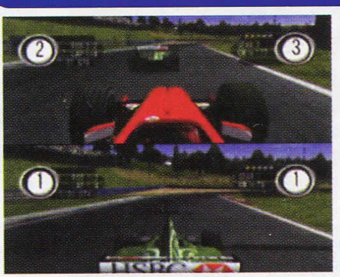


◆由第22位開始競賽…



◆選擇賽道

對戰用模式「MULTI PLAYER」



◆四分割對戰畫面

「MULTI PLAYER」可讓玩家與朋友對戰。對戰遊戲以分割畫面進行，在「TIME CHALLENGE」模式以上，再加入三個對戰模式：

TAG TEAM，分成兩隊比賽，最多每隊4人，全8人對戰，在圈中進行接力賽；

ADVANTAGE，設定TIME PENALITY進行對戰；

LAST MAN STANDING，比賽中最低名次玩家會被淘汰出局，以成為最後勝利者為目標比賽。

單打模式「SINGLE PLAYER」，比賽三部曲

參加「格蘭披治」比賽，可以選擇能自行設定規則的「CUSTOM CHAMPIONSHIP」，或另一「FULL CHAMIONSHIP」，挑戰自澳洲至日本全17個回合格蘭披治比賽。

今集內，模式中新增了「Team-mate Challenge」和「Domination」。



◆Team-mate Challenge，操作車隊選手，務求在車賽中取得比隊友好的成績。



◆Domination，目標成為皇牌前手，制霸所有比賽。

TEXT：沙目易SAKURA KI

莎木2
大量迷你遊戲公開



GAME PLAYERS GAME·DATA

機種	Dreamcast
生產商	SEGA
遊戲類型	FREE
價格	7800 日圓
容量	GD-ROM X 4
記憶	22 BLOCK
發售日	預定9月6日

◆這位便是莎木的開發人鈴木裕（001）

《莎木II》曾經受到很多不利傳聞的影響，許多朋友一直擔心遊戲將會無限期延遲，甚至被終止開發。不過最後都能順利解決問題，而且開發度已經達至99%。因此在距離發售日只有一個月內，日本將會舉行一連串有關《莎木II》的活動，好像在8月26日會在全國(包括札幌、東京、大阪、名古屋和福岡)舉行名為「莎木II 完成記念 AM2 SUMMER FESTIVAL」的活動，客戶只要在8月1日至26日，無論在店舖還是在Dreatcast Direct預定《莎木II》，都會有機會獲得入場卷。雖然在香港的客戶未能參與，不過相信FANS們也會對初回限定版中的《VIRTUA FIGHTER 4》PREMIUM DISK感興趣吧。

種類多多的迷你遊戲



◆前作到遊戲機中心打機

如果讀者有玩過前作《一章～橫須賀～》的話，相信對於遊戲內的迷你遊戲現在也會記憶猶新。其中包括在貨櫃碼頭工作，賭錢和到遊戲機中心打機等。這些大獲好評的迷你遊戲，今集當然會保留下來，而且亦換了一些全新的遊戲，好讓大家不會玩感到厭悶，就讓筆者為大家介紹一下。


◆也有賭錢這些迷你遊戲

生活遊戲

搬運貨物


◆按照指示去輸入指令

這遊戲是從《一章》的鏟車演變而成的搬運系迷你遊戲，不過今集卻不需要使用任何工具，只要涼親身去搬運貨物。玩的方法很簡單，只要在一定的時間內，跟著你的拍擋去做（正確地輸入指令），但錯了卻會被拍擋罵。遊戲的好處是時間短，賺得的錢亦多。

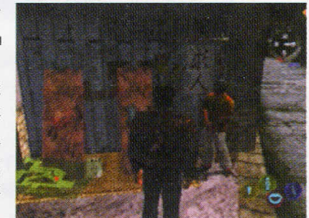


◆頗能賺錢的遊戲

「落し玉」


◆勝了便能取得50元，輸了也不用賠錢

「落し玉」，日文的解釋是利是或掉下的球，不過在《莎木II》中是一種遊戲的方法，主角涼需要到一個印著「求人」的檔口報名，然後再和挑戰的人比賽，每勝一場可以得50元。這個遊戲並不能好好賺錢，不過可以悠悠閒閒地玩，如果時間多的話可以一試。


◆要在這裡才可以報名參加

拗手瓜比賽


◆在一些陰暗的地方舉行

在一些屋頂或地下密室中，會舉行一些拗手瓜比賽。只要涼參加了比賽後，便會與挑戰者拗手瓜。玩的方法很簡單，只要連打A掣便行。不過在過程中有可能出現QTE（QUICK TIMER EVENT），玩者可以小心應對呢。


◆在場的人面相也比較可惡

鈴木裕街機集

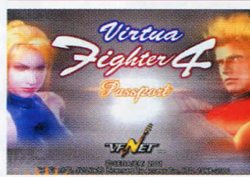

◆HANG ON



◆AFTER BURNER II

鈴木裕是業界的奇材，曾經推出過很多經典的名作。前作中遊戲亦收錄了他的兩個名作《OUT RUN》和《SPACE HARRER》，今集亦會收錄兩個經典名作《HANG-ON》和《AFTER BURNER II》。前者是個電單車RACING遊戲，後者是個飛機射擊遊戲，由於當年兩個遊戲也是體感系列的遊戲，而且當時並沒有太多這類遊戲推出市場，所以當時兩隻GAME也十分受歡迎，更成為遊戲中心的經典遊戲之一。那些機齡較大的FANS可以在此懷舊一番。

《VF4》PREMIUM DISK 全貌



◆Virtua Fighter 4 Passport VF.NET（暫名）



◆Virtua Fighter History / VF4

這套PREMIUM DISK共會有兩張GD-ROM，分別是「Virtua Fighter 4 Passport VF.NET」暫名）」和「Virtua Fighter History / VF4」，前者是Dreamcast的專用軟件，把DC接上網之後，便能到VF4的專用網頁，不過詳細內容要有待公佈。後者是個收錄有關VF1~4集的歷史和影像，絕對是VF FANS們夢寐以求的收藏品。



Prapeller Arena



GAME PLAYERS GAME·DATA

機種	DC
遊戲類型	SLG
價格	未定
發行商／製造商	CRI
發售日期	2001 年
容量	CD ROM
記憶	未定

對應周邊：震動器，MIKE DEVICE，VGA BOX

於5月時份曾經參展E3的Prapeller Arena正式在DC上發表！作品與以往一般的飛行遊戲有根本差別，系統極受注目！

AVIATION BATTLE CHAMPIONSHIP

以螺旋槳飛機決戰！

表面上，本作品看來像一隻普通的飛行遊戲。其實，比起「像真」方面，本作品徹底著重「對戰」，是個動作射擊遊戲。

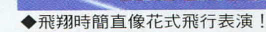
以基本的飛行遊戲為藍本，遊戲加上可以特定指令作出不同攻擊的必殺技系統，空戰運用格鬥遊戲的感覺，無論任何人都能體會其中樂趣。

有關Online功能，通信對戰中，玩家可以在網路上與多名玩家同時對戰，完全貫徹了對戰的意思。



◆必殺技





◆飛翔時簡直像花式飛行表演！

完全公開！有關登場螺旋槳飛機！

本作品的戰鬥機，所有都是螺旋槳飛機，其中種類，都是第二次世界大戰時的產物。機身上，會噴上玩家所屬隊伍的顏色和設計，可見戰機十分美麗，製作十分用心。

兩名遊戲主角



◆GRAY HAMILTAN ◆EMILY WILLIAMS



◆EAGLE JAM COLOR

◆SHAMELESS CATS COLOR

PD-51 MUSTANG戰機的幾款噴漆圖案

白熱對戰！



◆請可圖，正有多位玩家在對戰！戰機的HP跌到0時代表輸。



◆看畫面多精細！

單獨戰鬥？抑或與敵手競勝？

本作品魅力，在於能因應遊戲參加人數，展開不同有趣模式。單獨時，玩家可與CPU對手進行對戰，鍛練自己參加實戰時的實力。

至於對戰，模式可謂十分豐富，對戰之外，竟然還有迷你遊戲！

遊戲中的幾個模式：

◆QUICK BATTLE

供一至四名玩家用，加上兩名隨機抽樣的電腦戰機，可展開6機大混戰！比賽以八回制，以分數計算順位定勝負。



◆CHAMPIONSHIP

單人用模式，內容與「QUICK BATTLE」無異。可與五架以隨機抽樣形式出現的電腦戰機對戰，跟電腦競勝。

◆六人戰對模式

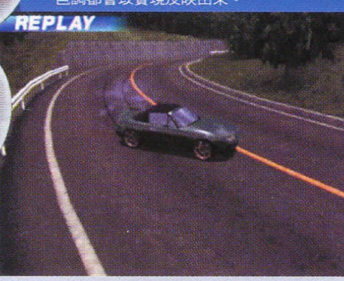
通信對戰模式，最多可供大名玩家同時對戰。以階級制計算分數，得分最多者分勝。

TEXT：MARKS



峠3 誰是山

▼太陽光射向車身的反射和色調都會以實現反映出來。



▶飄移的時候，輪胎因與磨擦力增加，而路面會產生一條長長的胎痕。當然要在REPLAY模式中才可以看到。

乘上自己的愛車在山路上爭奪冠軍的「峠」系列最新作正式登場。由於「峠3」今次在PlayStation 2上推出，利用PS2強勁的硬體，將能把山嶺賽道的實況完全表現出來。山路賽道均是繞圈而行，但有許多高低差和連續彎角。遊戲當中所收錄的車款都是飛車人仕所喜愛的款式，而且全部均以實名登場。當然少不了多款任何代齡人仕都會喜歡的人氣車款。

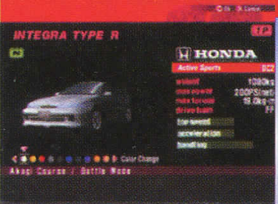
GAME PLAYERS GAME DATA

機種	PlayStation 2
發售商	ATLUS
遊戲類型	RAC
售價	未定
容量	DVD-ROM
記憶	未定
發售日	預定10月

令飛車手心動的車種



SUBARU Impreza WRX sti



HONDA INTEGRA TYPE R



TOYOTA SPRINTER TRUENO



MAZDA RX-7



NISSAN SYLINE GT-R

MITSUBISHI LANCER GSR Evolution VI

向山路進發

在遊戲中的賽道都是真實存在的。當中準備了Hakone、Usui、Akagi等出名的山路，而他們會依據實際風景繪製。這裡會介紹其中五條山路。



當中會以點顯示日本各地山路的位置，而每條山路都有獨特的行駛方法。

Hakone





神奈川與靜岡邊境的位置，因此可以這交通要道展開極限比賽，需要從彎角中分勝負了。



GAME MODE

今集除了有挑戰在所有山路最佳成績的KING BATTLE MODE之外，還有另外三個遊戲模式。在所有的模式中，每當比賽完結後，都會播放剛才對戰的REPLAY，而玩者自己可以轉換不同的角度觀賞。

KING BATTLE

贏取各地舉行各式各樣的比賽，以山路霸者「山路之王」為目標的模式。從與對手一對一對決「峠」系列傳統的VS BATTLE中加入，「峠 3」與兩台敵車作對手的比賽登場。當中會準備了一些不是以速度對決，而使用飄移(Drift)分勝負的EVENT RACE—DRIFT CONTEST。不斷在比賽取得勝利時，有可能日本出名車手—土屋圭市以對手出來挑戰，而如勝過土屋圭市就可取得其使用的跑車。



不單遊戲中出現的跑車，甚至連土屋所駕駛的跑車亦都是實際存在。



畫面左下的是DRIFT METER。在使用連續DRIFT的時候，會令當中的數字提升。

QUICK RACE

不會有STORY和EVENT等進行比賽的SINGLE MODE。當中可以選擇自己喜歡的跑車和賽道，與兩個以上的對手進行比賽，而其中當然會有不同等級之分。

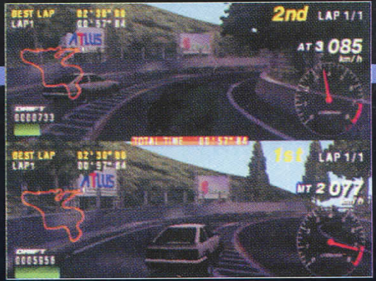


2 PLAYERS

玩者會在上下分割畫面中進行一對一比賽的模式。上下的畫面會將部份的畫面縮細顯示，令比賽途中不會因車子過大而受到影響，專心地比賽。此外，可以利用MEMORY CARD使用自己的SETTING DATA，讓玩者以最強的姿態與朋友進行不同於電腦的對戰。

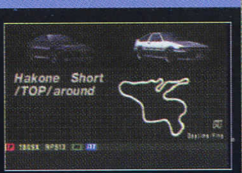


當車種、賽道、圈數等決定之後，比賽就可以開始。



TIME TRIAL

只得玩者所駕駛的愛車獨自行駛的模式。一方面可以挑戰最快的LAP TIME，另一方面可以為熟習賽道而自由行駛。在第一次走完賽道，都會出現曾經最快的GHOST，令玩者時間縮短為目標。在每一條賽道上行駛，最重要就是適合該跑道的CAR



與自己戰鬥的TIME TRIAL，慢慢提高自己的目標速度。



Akagi

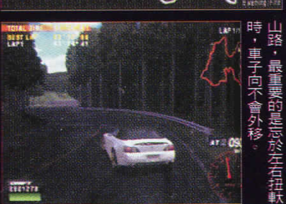




在夕陽映照下的山路上進行比賽，在山頂會是連續彎角的區域，又否對高馬力的車種有利呢？

Usui





由連續細小彎角和髮夾彎組成的山路，最重要的是忘於左右扭軚時，車子向不會外移。

Myogi





由大自然形造的美麗山路，而途中可以神社的鳥居。在當中長長的直路，以車的馬力分勝負！

Mino



出現秋天紅葉的漂亮山路。當中要注意賽道中從隧道駛出後的視點變化。



GAME PLAYERS GAME·DATA

項目	資料
機種	PS
價格	未定
遊戲類型	AVG
發行商 / 製造商	ASMIK
發售日期	夏季
容量	CD ROM
記憶	未定

東京魔人學園再度來訪，講述第一作劍風帖及第二作朧綺譚及第三作咒附錄各位人物與幕末時代的今生前世，當中與別不同的感情系統大受好評，繼續保留。有關中國風水，龍脈的故事再次在今作的東京魔人學園外法帖延續。

東京魔人學園外法帖

戲味濃厚，東京魔人學園系列

東京魔人學園，可能大部份PS 玩家會認為該作品是首次推出的PS 遊戲吧？其實，東京魔人學園系列是PS 一遊戲系列，遊戲戲劇性極濃，遊戲中的感情系統創新，在日本，作品自推出備受玩一部份家歡迎。

但在香港市場，由於香港玩家可能不太懂得日文，所以遊戲並不經傳，甚至可能感到沉悶。

約在上年度，遊戲就曾經以珍藏版形式的三CD 大容量收錄了全個作品系列－－劍風帖、朧綺譚和咒封錄。

至於今次的外法帖，則是東京魔人學園系列的前傳，講述作品一貫遊戲主角「緋勇 龍麻」在幕末一世時以「緋勇 龍斗」身份遇上的故事。以主角們的後世為主題，今次外法帖以上一系列的伏線為路，重述各位主角們在上世的故事。



系列作畫獨特

幕末與龍脈

時代於幕末，維新洪流中的江戶被龍脈力量衝擊，漸漸產生異變，市內每晚也發生奇怪的火災，鬧鬼，死屍在墓中復活等等詭異事件。能夠操蹤龍脈的只有一位擁有菩薩眼的女性，在咒法都市江戶，以那位女性位中心的一場死鬥現要展開。

陰! 陽! 邪! 三碟大容量！絕對是夏季鉅作！

遊戲最吸引的特點，在於作品環繞中國玄妙的風水奇道，與讓玩家更投入的第一身故事形式代入遊戲之中，經歷有關日本妖魔鬼怪與正道的戰鬥。有見系統受落，今集遊戲基本形式不變，遊戲更著重加強故事的戲劇性，遊戲環繞日本德川家和邪惡的鬼道眾家為主線，將故事分為三編－－分成德川編的陽碟、鬼道眾的陰碟，當完成兩隻碟陰陽兩編，就可開啟額外故事的邪碟。

正式開始遊戲前，玩家可自行決定先開始陽碟或陰碟。遊戲故事多變，經常有選項，影響故事情節發展，自由度、遊戲性和娛樂性十分高。

觀遊戲以全三片CD ROM 製作，倒可算是夏季的鉅作。

❖德川編主要人物

擁有菩薩眼的少女－－「美里藍」

蓬萊寺 京梧

櫻井 小鈴

醍醐 雄慶

❖鬼道眾編主要人物

九角天戒

桔梗

嵐玉





每編各13章！每章四大穩健流程！

在遊戲中，遊戲發展一共分為四個部份。
先是劇情交待，劇情發展會有很多選擇，影響劇情發展；
在每一章後部會遇上戰鬥，這時是編成部隊部份；
之後是傳統式的敵我回合制SLG戰棋戰鬥；
最後是每關的中轉關，在中轉關的MENU內可以與各位角色閒話家常，又或者給他們購買道具和裝備。遊戲算是一個傳統的SLG。

世事流於情

在遊戲之內，玩家，主角很多時候要作出抉擇，今作外法帖的抉擇系統繼承並將上一系列遊戲的感情系統進化，玩法可以在選擇中以各個鍵控制表示不同情感：

陰類情感(帶否定意思)		**陽類情感**(帶贊同意思)		**不按任何鍵**(無意見)
上	惱	△	怒	
下	冷	○	友	
左	怒	X	喜	
右	悲	□	同意	

以上九種感情加以分類成為陰陽無類，影響一個名為陰陽計的系數。陰陽可能影響涉及風水元素甚重的故事，和某些同伴加入與否。
除情感表達，故事中另有一些抉擇選項，直接影響故事情節。


選項中，請留意畫面下方的選擇



直接選項

五行術數！精彩戰鬥系統！

五行相剋，技倆各勝擅長！

外法帖內，角色和敵人新增五行屬性，「金、木、水、火、土」，考慮敵人屬性，相對屬性攻擊力最多可達2倍；特技也新增四種新屬性，增加昏倒技，反擊技、封印技和小偷技倆。須帶一提，特技在今作中也加入了等級，技倆的攻擊力和效用會隨使用次數提昇，隨使用次數提升，並可學到新技倆。



無敵方陣技

東京魔人學園中最引人入勝的可謂是那友情合作系統攻擊「方陣技」，攻擊演出華麗，以指定角色圍著敵人後即可使用。戰鬥中無論採用作出任何行動也會消耗行動點AP，不過方陣技卻無需，加上攻擊力強勁，攻擊範圍大，是戰鬥中的決戰關鍵。

中轉關活動

如上文，在遊戲的中轉關之內，玩家在記錄和讀取以外還可以整理隊伍，購買物品。在該方面，遊戲加入一些新意思，當中：

如月骨董品店 購買道具不單金錢亦可，新增加以物易物。而承襲上一集，於戰鬥中有時候亦會得到一些不知名的物件，老闆會替你鑑定，可能會得到一些無名秘寶。

支奴之部屋 式神實體室，可試用各種式神。

而以下兩個模式則沿襲一貫作風

靈場 訓練場地，不過名字改為靈場，那裡可讓玩家鍛練等級。
瓦版 即前作的「真神新聞」，內裡可看到獨特的外傳故事。

以上活動外，相信在中轉關中，玩家亦可以如前作中與各位角色交談，提升好感。


靈場


如月骨董品店

式神召還!

戰鬥系統中新增了式神輔助，日本古代神話盡表現，裝備式神具便可以在戰鬥中召還指定式神。有七大式神，而總數竟高達255位!!不過每位式神在一場戰鬥中不會出現兩次，切記睇準時機才好使用。


呼喚式神
裝備各種式神

各大式神

賴光
隱形鬼
軍荼利夜叉明王
惠比壽
左慈



Shake it Bravoes!

シェイク イット ブラボーズ! ™

過往的音樂遊戲中，玩家只可以依照音樂的進行來按鍵，《Shake it Bravoes！》則剛剛相反，音樂只會在按下鍵後才會出現，親自譜出優美的樂曲，而且這遊戲只會是該系列的開始，在本年的11月將會推出第二集，2002年3月更會推出第三集。

GAME PLAYERS GAME·DATA

發行商／製造商	SONY
遊戲類型	ACT
機種	PS2
發售日期	9月27日
售價	5800日圓
容量	CD ROM
記憶	未定
人數	1人用

對應周邊：DUAL ANALOG 2

TEXT：金

背景故事

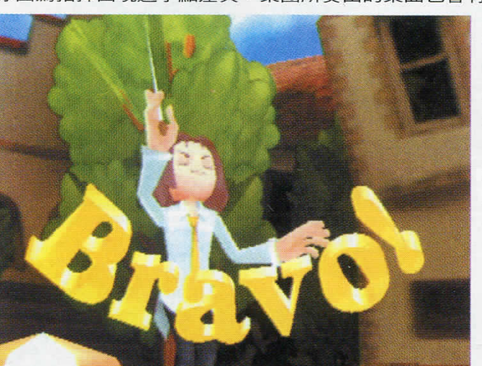
音樂之街BRAVO TOWN的光輝已經隨歷史過去，街的象徵建築物音樂堂亦面臨清拆，音樂堂的精靈「SYMPHONY」為了守護音樂堂尋找吹奏樂部的指揮「TAKT」幫助，持著「開一個出色音樂會，便能挽救音樂堂」的信念，到處尋找其他成員建立一支最優秀的交響樂團，挽救音樂堂被清拆的命運。





演奏技巧

玩家在遊戲內扮演一名交響樂團的指揮，隨著故事發展34首經典金曲將會借助你的手，重新演繹一次，而推ANALOG會分為三種顏色，代表感應到的三種不同力度(強=紅、中=綠、弱=藍)，而且按鍵的時間亦要求準確，太快或太慢會出現「FAST」和「SLOW」的提示，亦因為指揮出現這丁點差異，樂團所奏出的樂曲也會有所偏差，而到最後評級時會分為「BRAVO！」、「Nooo...」、「Booo...」和「BAD」4種，當中以「BRAVO！」最佳。



畫面說明



多姿多采的STAGE

隨著主角到處遊歷，將會到達不同的地方遇到不同的人和事，表演的場所也會有很大的出內，以下是已知的三個STAGE：

湖

在一個環境優美的湖面上住了一群天鵝，這裡也是演奏場所之一，不禁令人想起芭蕾舞的「天鵝湖」。



◆一群天鵝飛到平靜的湖面



◆看到優美的天鵝，立即在雨中吹奏一曲

FASHION SHOW

在一個時裝表演中演出原本是好事，但遇上一位火爆的模特兒則要步步為營，幸好得到新團員的幫助……



◆如果惹惱模特兒將會慘淡收場！



◆時裝表演的氣氛果然比較特別

宇宙船

樂團竟然遇上外星人，並且要到宇宙船上表演，各位能否全身而退呢？



◆他也是樂團的成員？



◆5拍子的歌曲可算是一級難度吧！

※所有圖片仍在開發階段

TEXT：金

ACE COMBAT 04 shattered skies

在眾多模擬飛行遊戲中，《ACE COMBAT 04》可算是最受注目的作品，這次為大家介紹新要素「補給」，以及一些被大幅提昇質素的舊元素，希望大家在遊戲推出之前有較深入的了解。

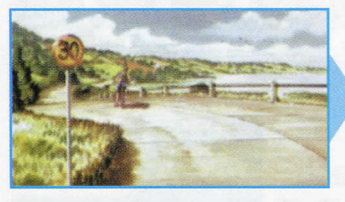
GAME PLAYERS GAME·DATA

發行商/製造商	NAMCO
遊戲類型	SIM
機種	PS2
發售日期	9月13日
售價	6800日圓
容量	DVD ROM
記憶	未定

對應周邊：ANALOG JOYSTICK

背景故事

《Shattered Skies》的遊戲進程將會和上集一樣，在每個MISSION間插入故事片段，使模擬遊戲也有故事內容，而今集故事將會由一個悲劇開始，話說遊戲的主角原本是個普通的學生，即使在戰亂時代仍生活在溫暖的家庭內，可惜好景不常，有天主角正在上學的途中附近發生了空戰，而一輛戰機被另一輛刻有「13」字的機體所擊落，而墜落的機體剛好落在主角的家中，在這一迅間失去了所有親人的痛苦深深印在主角的腦內，就這樣經過了數年，主角仍然在尋找刻有「13」字的戰機……





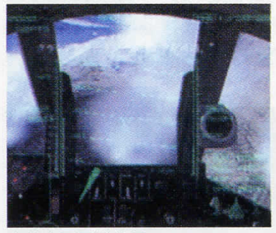




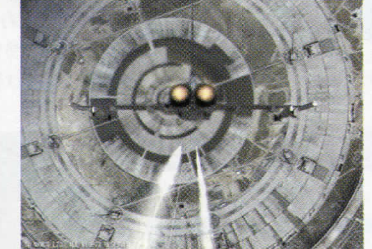
四大CHECK POINT

CHECK POINT 1　背景

在空中浮遊的雲層不再是背景的裝飾品，由遠至近和衝出雲層時那種漸變的效果將會出現。



◆衝出雲霧的情景



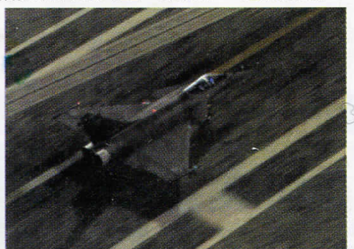
◆俯衝時的背景、氣流、導彈等一樣細緻

CHECK POINT 2　補給

在《ACE COMBAT 04》中子彈和導彈的數量都有限制，正好是新要素「補給」的重要性，這需要著陸補充和再次升空，加深了一層真實感。



◆在黑夜中降落在航空母艦上被譽為最困難和危險的事



◆依照燈光升空並非難事



CHECK POINT 3
無線電

為了加強真實感，戰鬥中將會有英語的無線電通話作出提示和說明戰況。

◆英語的通訊有日文的字幕

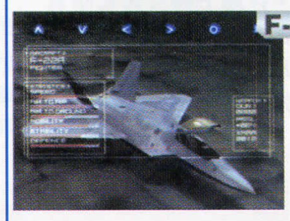


CHECK POINT 4
格納庫

各戰鬥機和武器(包括新增的特殊武器)都有記載，而且有詳盡的描術和數據作參考。

◆在格納庫內視點可以自由轉換

登場機體預覽



到目前為止最高機動性的戰機，具備高隱形的性能是它最大的特徵。



因價錢問題而生產的普及機體，以平均的性能而聞名。



以F-16為藍本改良的超音速戰鬥機，其中機動性、戰鬥力和隱形的性能都有大大提升。



為放置在航空母艦內而設計機體，機翼可以摺合，雖然設計年期頗久遠，但仍有一級的戰鬥力。



巨大的三角型機翼是其最大特色，亦因此減低了機動力，幸好有最新科技作為補償。

TORNADO

和F-14一樣擁有可摺合機翼的爆擊機，專為低空飛行和轟炸敵方陣地而設。

◆《ACE COMBAT 04》專用JOYSTICK

※所有畫面是開發中圖片

TEXT：MARKS

GAME PLAYERS GAME·DATA

機種	PlayStation 2
發售商	From Software
遊戲類型	RPG
售價	6800 日圓
容量	DVD-ROM
記憶	未定
發售日	預定9月

PS2/RPG/對應DUAL SHOCK



美麗精湛的GRAPHIC和玩者自由冒險的系統成了《KING'S FIELD》系列的最大魅力。最新作《IV》的系統在經過多年改善後，將會帶給玩者更高自由度的冒險。今次進化後的系統，讓玩者的獨自主意和判斷來左右冒險。







KING'S FIELD IV

裝備與冒險的注意點

裝備編

武器和防具都可以從迷宮中取得，而這個基本原則在《IV》亦都會改變。可是，今次裝備品會設定有耐久力，而因耐久力消耗時會令其性能降低，所以選擇武器和防具時多了一個重要的部份。



◆身體會有裝備品重量的限制，框內的數值是表示現在的總重量／限制重量。

武器與防具的消耗

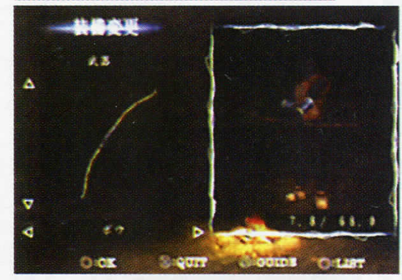
當向MONSTER攻擊時，武器的耐久力減少。另一方面，受到敵人攻擊時，防具的耐久力亦會減低。耐久力減低的武器、防具性能會降低，因此冒險途中看裝備品狀態而更換成為大事之一。



◆在今集中，攻擊擊中敵人時，其身體就會變成紅色。

◆耐久力減低的武器不能將本來的威

裝備狀況



◆裝備品裝在身上後，可以用肉眼見到變化。

在《IV》的裝備畫面中，可以從GRAPHIC中看到玩者裝備的狀況。今集，在裝上新武器和防具時是不會能力數值顯示，因此需要用自己雙眼來確認強弱的變化。

裝備品的修理

因耐久力減低而令性能下降的裝備品可以找冒險途中遇見的某些人物替自己修理。可是遇上他們之前，就要留意武器和防具的狀況。



◆雖然某些人物可以進行修理，但詳細部份仍然不明。

冒險編

障害物

在迷宮內看到某些木桶和木板時，可以使用武器攻擊來破壞。因為有時需要破壞後才可通過，所以在需要探索所有位置時是不可缺少的。當玩者因腕力低而無法破壞時，可以利用拾回來的鐵鎬等，即使腕力低亦可以將牆身和木板破壞。





◆雖然破壞了眼前的木欄就可通過，但力量不足則不能破壞。

水中探索

玩者進入水中時，畫面左上會出現一條水藍色的氧氣計，而且慢慢減少。當這個計仍有餘數期間，可以在水中自由探索。不過在氧氣計完成消耗時，HP會急劇流失。如果不能在這時間離開水中，就會死掉而GAME OVER。



◆頭沒有潛入水中就不會將氧氣計減低，可是動作會變得遲緩。

隱藏道具

今集的道具並不是一定在寶箱之內，有時會隱藏在木桶之內，甚至出現在拿不到的位置。隱藏在木桶當然可以利用武器來破壞，但是出現在拿不到的位置就需要一點技術。首先站在該道具附近，使用遠距離武器如弓等將道具射下來。



◆木桶內可能會有道具存在。



◆利用弓箭射擊柱上的道具。

塗鴉王國

畫像美麗，音樂出色！但一看劇本…呀，好可悲…「最近的遊戲真無聊。」如果你曾經有以上想法，TAITO 為你獻上塗鴉王國！



GAME PLAYERS GAME DATA

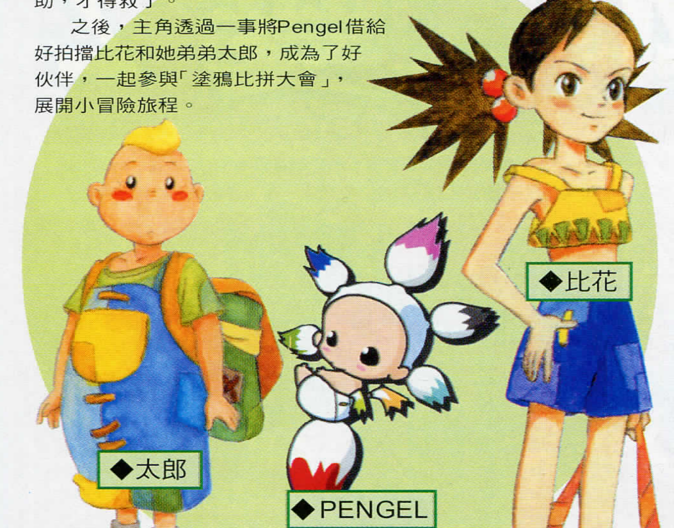
機種	PS2
遊戲類型	RPG
價格	未定
發售日期	預定12月
發行商/製造商	GARAKUTA-STUDIO / TAITO
容量	DVD ROM
記憶	未定

對應周邊：USB MOUSE

塗鴉王國小故事

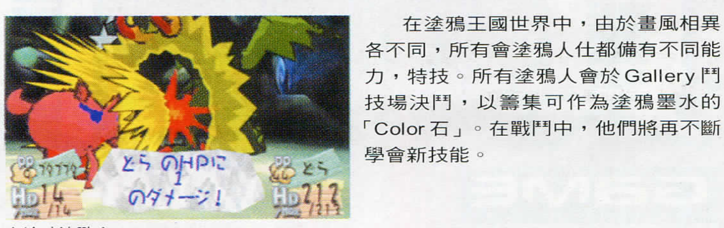
在某個農村的雜物場附近，有一片美麗的荒地，主角在那裡醒來，那時候，有一位小天使Pengel告訴他：「姿劃形態會指引你」。主角馬上往天空劃劃，它竟然動了！可是，那小東西太過活躍，差點兒要掉到海裡去，幸好有好友比花相助，才得救了。

之後，主角透過一事將Pengel借給好拍擋比花和她弟弟太郎，成為了好伙伴，一起參與「塗鴉比拼大會」，展開小冒險旅程。


◆比花
◆太郎
◆PENGEL


◆塗鴉王國

BATTLE!以塗鴉決高下！



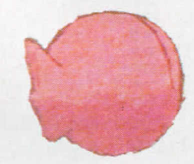
◆塗鴉決戰！

在塗鴉王國世界中，由於畫風相異各不同，所有會塗鴉人仕都備有不同能力，特技。所有塗鴉人會於Gallery鬥技場決鬥，以籌集可作為塗鴉墨水的「Color石」。在戰鬥中，他們將再不斷學會新技能。

繪畫你的3D塗鴉！

當然，要參加塗鴉大賽，玩家首要以PENGEL繪出自己塗鴉而成的小寵物，讓它參興比賽。使不太擅長繪畫的玩家亦不用擔心，因為在遊戲中作成塗鴉的時候，玩家只須在胴體上繪上大概的輪廓線，好像身體，頭部和手足等等，即可完成塗鴉。


◆製作你自己的塗鴉


◆自動變成立體化

之後，電腦會自動為玩家自動轉換成3D形像，許許如生活動起來。

在塗鴉當中，玩家要留意多個事項，譬如塗鴉形像、顏色會影響塗鴉的能力值和往後可學習的技能。

自行塗鴉外，遊戲當中，隨著勝利，玩家亦可取得一些擁有特殊能力的配件，以及塗鴉用的新顏色。

跟朋友交換塗鴉，樂趣大增！

完成塗鴉後，除自己的塗鴉外，玩家玩家還可以與朋友交換寵物，讓它們為自己的朋友戰鬥。

由佐藤好春先生負責美術！

擔當塗鴉王國的美術監督的，正是負責多套名動畫系列的佐藤好春先生，它筆下柔弱的水彩畫和設定畫繪造出是次氣氛溫暖塗王國。單單說，可能各位仍未知道佐藤好春的才華，不若大家看看下表，看看他部份曾經負責的作品，一定會覺得塗鴉王國有信心保證。

作品名稱	負責
龍貓	作畫監督
飛天紅豬俠	原畫
魔女宅急便	原畫
紅髮少女安尼	動畫




◆部份遊戲作畫

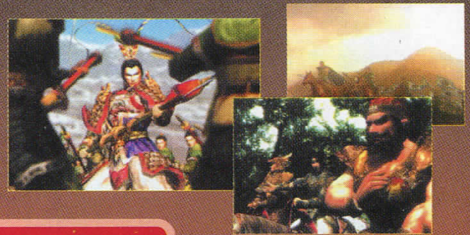






新護衛兵系統

以前的「護衛兵」系統只是單純人數和實力的改變，完全沒有策略性的部署，但來到新一集一個更完善的系統亦應運而生，它大概演變成以下三部份：



兵種

因應使用不同的角式，護衛兵的種類也會有所不同。

方針

可以選擇「攻擊」或「防禦」重視，真正做到戰術上的協助。

人數

隨著武將的稱號變更，人數亦會隨之而提昇。





製造商：	KOEI
機種：	PS2
遊戲類型：	ACT
發售日期：	未定
售價：	6800日圓
容量：	DVD ROM
記憶：	未定
人數：	1-2人用
對應周邊：	未定

隨著《真・三國無雙2》的開發進度，系統和人物的新資料亦逐漸增多，繼之前的CHARGE攻擊、POWER GUARD、受身和CHARGE DRIVE外，今次帶來的是新護衛兵系統和幾名新登場人物，請看以下的介紹吧！

TEXT：金

新人物介紹

甄姬

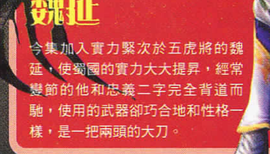
魏國曹丕的妻子，擁有貴婦的美顏及武將威武外貌於一身的女性，因為認同岳父曹操和丈夫曹丕對統一的理論，所以決定出一分力。她手持的武器鐵笛能夠把敵人玩弄於股掌之中。

孟獲

孟獲是南蠻族的大王，擁有巨大的身體和野獸一樣的外貌，因為個人野心而經常進攻中原，可惜受制於諸葛亮的智慧之下，為人凶悍殘暴，使用武器是兩個巨大的龍頭。

張郃

具備智力、武力和策略於一身的張郃，為人惜才重義，曾經一度說服關羽投靠曹操。使用武器是雙爪，能夠在敵中群中優雅地飛舞。



魏延

今集加入實力緊次於五虎將的魏延，使蜀國的實力大大提昇，經常變節的他和忠義二字完全背道而馳，使用的武器卻巧合地和性格一樣，是一把兩頭的大刀。

祝融

孟獲的妻子，是傳說中的火神，性格剛烈，人民對她既敬且畏，而且氣勢更在孟獲之上，是南蠻族的象徵，上陣殺敵使用的是回力刀狀的刀。





真·女神転生II

再度強化復活！由絕對秩序管理的新世紀！

一度於94年10月在超級任天堂推出的「真.女神轉生II」要在PlayStation登場了！與5月31日的「真.女神轉生I」無異，遊戲故事與世界觀完全繼承自超級任天堂版本。遊戲畫像經過重新製作，操作性亦更佳。與惡魔交涉，合成惡魔等等，「真女神轉生」系列的魅力依然健在。

GAME PLAYERS GAME·DATA

機種	PS
遊戲類型	RPG
價格	4800日圓
發行商/製造商	
發售日期	預定10月
容量	CD ROM
記憶	1 BLOCK

對應周邊：無

數10年後…

199X年，由於美國大使引致ICBM大幅損壞；以及202X年，由於地殼變動引發大洪水，以往被譽為東京的大都市已遭到大幅變動。人類都聚集於名為「加迪里」一片土地上，一個無差別社會就此誕生。

那市街名叫「東京Millennium」，秩序由「Centre機關」維持管理。管理下，「Centre機關」將市民分成三類：

一、擁有警察權的直屬直屬專業人員「TEMPLE KNIGHT」；

二、容許出入「Centre」的第一級市民；

三、與及最低等的第二級市民

可是，秩序管理仍然未遍佈到「競技場」區域，區域內，賭上生死的決戰不斷展開。而那裡，一名叫Hawk的神秘男性突如其來的出現，因為失憶，他為了生存和為回報教練而戰。之後，為確認自己的身份，他展開了旅程。



◆競技場內

LAW AND CHAOS

真.女神轉生II中，亦少不了系列牽涉的兩個重要課題——「LAW」和「CHAOS」。「LAW」和「CHAOS」可以詞語「秩序」與「混沌」形容。不過，「秩序」絕不代表「正義」。同樣，「CHAOS」亦不一定代表「邪惡」。

步向「LAW」或「CHAOS」，一切任由玩家去抉擇…



◆主角 ARELF (HAWK)

喪失記憶，在街中流離浪盪。被岡本教練收養，改名「HAWK」，並被培育成為競技場的戰士，為找尋自己身份，與為成為第一級市民而戰鬥。



◆好拍擋Bess

直屬「Centre」的職業人員，是為擁有警察權的「Temple Knight」其中一名成員。擅長以魔法援護主角，是主角ARELF (HAWK)的好拍擋。



◆HIROKO

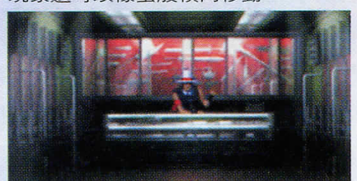
追尋名為「花田」的男子，出現在ARELF(HAWK)面前。擁有能令主角ARELF (HAWK)銘記於心的名字，充滿迷的女性。

◆LAW HERO

◆CHAOS HERO

所有迷宮3D化，以POLYGON表現！

經過重新製作，遊戲內所有迷宮均會以3D POLYGON表現，更具臨場感及立體感。而且，PS版本中，玩家還可以像蟹般橫向移動。



◆3D化迷宮



◆遇上怪獸



◆戰鬥畫面



GAME PLAYERS GAME・DATA

機種	GBA
遊戲類型	SLG+RPG
發售日期	9月21日
價格	5800日圓
發行商／製造商	BANPRESTO
容量	盒帶

對應周邊：無



由於戰鬥系統變化，演出將更華麗，戰略性更高一籌！

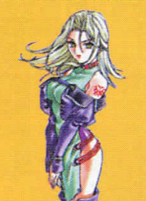
「機動戰艦Nadesico」與「機甲戰紀Doraguna」兩套作品加入，開拓新道路成為「超級機械人大戰A」。檢討以前系統，以及引進新系統，遊戲成功地飛躍進化！
戰鬥層面上，除「合體攻擊」系統與「援護系統」以外，再追加新技能「反擊」。另外，「盾牌系統」亦有所變更。
再加上「原創主角系統」，故事更有深度，萬不容錯過！

原創主角系統

今次的主角系統，分成男女主角兩方，任意選擇。至於玩家選擇之外的另一角，將化成敵人，防礙主角。
決定主角之後，便要決定機體：
如選擇「真實系」，會有兩款原創機體選擇；
若選擇「超級系」，則會再加上男女專用機體，以供選擇。



◆ACCEL ARUMA ——只知道自己的名字，持有高水平操縱技術的神秘男性。樂天家，明朗快活，就像享受失憶一樣。

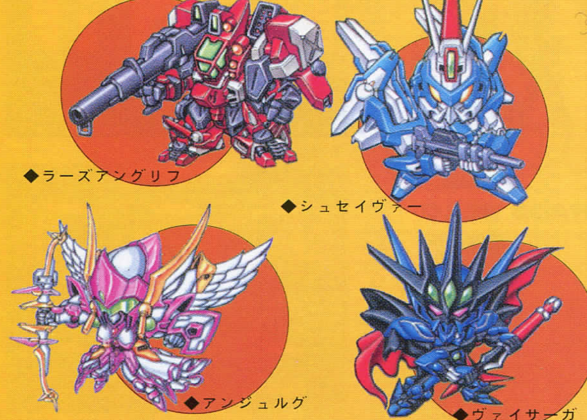


◆RAMIA RAVELESU ——神秘女性，駕著身為兵器開發家遺留的機體。個人說話語調十分古怪。

機體



◆ソウルゲイン



◆ラーズアングリフ

◆シュセイヴァー

◆アンジュルグ

◆ヴァイサーガ

合體攻擊



◆機甲戰記的TRIPLE ATTACK

機戰A中再度引進於超級機械人大戰64時備受好評的合體攻擊系統。要發動合体攻擊，互相呼應的機體必須在距離8格之內，只要達到這條件，即可發動強勁的必殺攻擊！



◆泰坦與珍寶3的SPECIAL COMBINATION ATTACK



◆石破LOVE LOVE天驚拳



◆MAGINZER TORNADE



◆機動戰艦，DOUBLE GEKIGAN FLARE

新技能——反擊

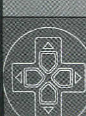
新技能反擊，於敵軍回合的時候，當受到攻擊，會以一定確率反擊。發動反擊時，不單止能先對手一步攻擊，攻擊並且一定是Critical Hit。

新精神指令

每當機戰推出續編，最受人注目的往往是精神指令。今次，將追加「應援」與「突擊」兩種精神指令。
突擊指令——SP消費25，移動後，除Map兵器以外，可使用任何武器。
應援指令——SP消費20，令指定機體能得到的經驗值提升一倍；

盾牌防禦

超級機械人大戰A當中，持有盾牌的機體必定會以盾牌防禦。遭敵人攻擊受傷，首先，盾牌的耐久力會下降，若然盾牌的耐久值達到0，才開始扣除機體的耐久力。





GAME PLAYERS GAME·DATA	
機種	GBA
定價	6800 日圓
發行商/製造商	KOEI
遊戲類型	SLG
發售日期	預定秋季

對應周邊：通信對戰線
人數：1 至 4 人用



信長之野望，描繪天下霸者「信長」的生涯，與群雄於激盪時代的人生遊戲終於在GBA粉墨登場。信長在電腦及家用機上均得到極多玩家支持，運用高性能的GBA，遊戲再得到大膽修正。

兼且，利用通信對戰線，對戰令遊戲更充實。無論單獨遊戲或與眾同樂，遊戲模式亦多姿多采。

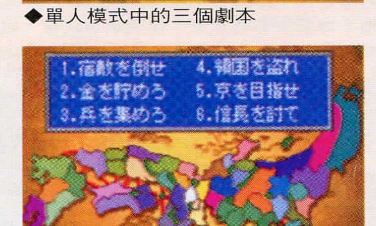
信長之野望！

信長之野望當中，玩家會成為全日本48國當中，41名奉天名君主——「大名」其中一員，招覽全國500名武將當中良材，與敵國展開戰鬥，統一全國。

在單人模式3個劇本中，以及對戰用模式6個劇本內，開墾土地及開發城市，增加收入，再利用金錢徵兵和購買武器，強化軍隊。

之外，亦可以收集茶器、開發兵器，製造火槍及鐵甲船等等，以提高自國文化技術，作統一天下的踏台。

年份	劇本
1555	戰國動亂
1571	信長包圍網
1582	本能寺之變



◆單人模式中的三個劇本

1.打倒宿敵
2.貯金吧
3.召兵吧
4.盜去領國
5.以京都為目標
6.打倒信長

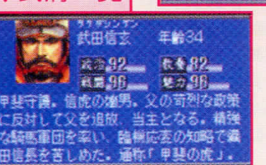
1.宿敵を倒せ 4.領国を盗れ
2.金を貯めろ 5.京を目指せ
3.兵を集めろ 6.信長を討て
どのシナリオにしますか？LR：解説

◆六個對戰用模式(劇本)

◆全48個國家







◆國家形勢



決戰！



◆野戰

◆城戰

決戰中，玩家將率領騎馬、火槍及種種兵隊與敵軍決一死戰。戰場中，可使用不同出奇戰術突擊對方，譬如可以暱藏在森林，以複數火槍隊連環射擊，施以突襲。

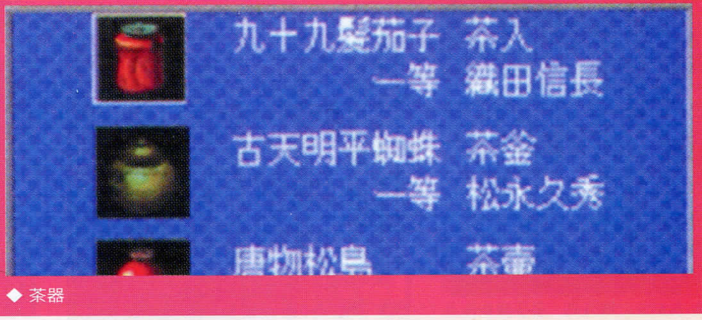
戰場上戰況千變萬化，設定精細。下雨天時，將不能使用火槍隊，十分合理。

而晚上，視野會變得狹窄，而且天候和時間亦會左右戰況。

換言之，即是兵力不足，亦可利用戰術，逆轉戰況。

日本文化！舉行茶會提高教養

承接上文，茶會上，玩家可邀請武將和茶客，依照茶道作法喝茶。茶會後，有關武將的各項能力均會有所提升。玩家可以從商人處購買，又或者從武將處奪取他們的茶器，感覺非常日本風味。



◆茶器





GAME PLAYERS GAME·DATA

機種	N64
價格	未定
發行商/製造商	MEDIA FACTORY
遊戲類型	SLG
發售日期	8月10日
容量	盒帶

對應周邊：未定



DERBY STALLION 64

育成駿馬！建立你自己的牧場！

獻給所有遊戲迷，DERBY STAZLLion 64讓你親身成為馬主，營運馬房，奪取所有大賽錦標，並且與其他玩家對戰。推出在即，是次介紹主要會為大家介紹遊戲主要流程，以及各項新穎元素。

步驟一、創立牧場！

在參賽前，首先，玩家當然要擁有可以育成屬於自己馬匹的牧場。遊戲開始時，玩家須為自己的牧場起名。並且，設定一套供馬匹和騎師出賽時用的服飾。



◆牧場名最多可由四個字組成。除假名外，亦能輸入數字和英文字。



◆設定騎師的服飾



◆設定馬匹裝束

營運牧場

建立牧場後，接著便是營運了。牧場剛成立時會有一頭繁殖雌馬，玩家可在首兩個月——四月和五月中為馬匹配種，繁殖馬匹，歷時一年，小馬便會出生，玩家可開始培育小馬，將牠育成最強馬匹。



◆ 配種時，專家會給予意見



◆ 為初生之犢改名，名字最多由九個字組成



◆ 小馬出生了

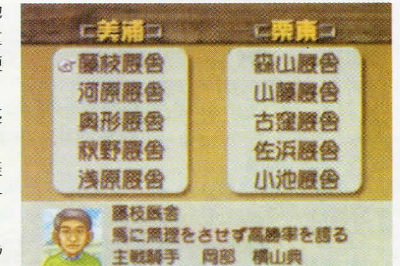
育成愛馬

小馬誕生後，下一步終於要將牠送到馬房培育。訓練是整個遊戲重要一環，當小馬成長到2歲後，便可讓牠參賽。即使是同一頭馬匹，因應不同練馬師，會大大影響馬匹成長後的能力，所以應謹慎選擇。

遊戲當中，以地區為分野，「美浦」五位，「粟東」五位。總共有十名練馬師供玩家選擇。

以訓練項目主要以場地適應為要，訓練馬匹適應不同類型賽道：草地、硬地和斜坡等等…

除交由練馬師訓練之外，玩家亦能參直練馬師意見，自行設定訓練項目。



◆翻查各名練習師在配屬馬房的成積，看看誰最適合當自己愛馬的練馬師

成敗關鍵！出賽了！

經過一連串訓練，玩家可派出已2歲的馬匹出賽，爭取錦標。固然，馬匹能力有絕大影響，不過也不能忽視騎師經驗，不同騎師會適應於不同場地賽事。而且，他亦會聽從你的意見，作為宗旨比賽，直接影響失功與失敗。

想馬匹踏上最強之道？那麼就以各個錦標為終點，去征服各個比賽吧！



◆ 直路比賽！



◆ 愛馬優勝！

最新穎，四人對戰模式！

DERBY STAZLLion 64當中，遊戲加入同類型遊戲突破性的四人對戰模式！當中，以輪流方式，各位玩家能於遊戲先後訓練自己的馬匹，跟其餘三名玩家對戰。

除訓練外，四名玩家能同時參與競投馬匹，十分刺激有趣。而設定於三月的競投中，玩家甚至能買下一個馬種的擁有權，剝奪其他玩家擁有該馬種的權利。



◆四名玩家同時競投馬匹

WARIO LAND ADVANCE

華利奧新的冒險！

發售商：Nintendo
售價：4800 日圓
容量：64M
發售日：8 月 21 日發售
機種：GBA
ACT/1P/BACK UP 機體

馬利奧的大敵華利奧，要到一個稱為謎之金字塔的地方冒險，而進入金字塔的原因，是要奪取內裏的所有寶物。

華利奧的最新作，他今次的目標是要取得 chocolat 公主（ジョコラ姬）所留下的寶物，而寶物的位置便是藏在謎之金字塔的最深處。不過，金字塔內裏的世界與現實世界有著很大的分別，有的是森林、有的是滿佈機關的地帶、有的是雪地。所以華利奧會遇上很多的危險和難題。



善用變身



當華利奧面對不同的危險時，便要變身應付，對於進行探險的他來說是十分重要呢！

與時間決勝負

在金子塔冒險的時候，是會有時間限制的。即是說，若在一定時間內不能取得通過的通道的鎖匙，金子塔便會發生大爆炸，所以玩者除了要解決沿途的難題外，亦要以最快的時間取得鎖匙，否則同樣是徒勞無功的。



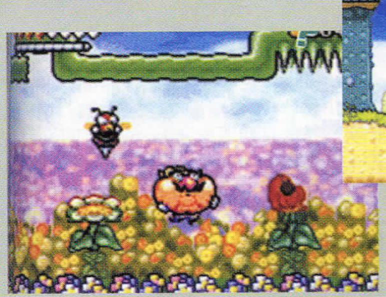
華利奧的背後有一隻蜜蜂出現，很危險呢！



屁股著火是可以攻擊敵人的。



變成一個球狀的華利奧，是否可進入一些隱藏的通道呢？



被蜜蜂擊中後，使華利奧的面頰紅腫起來，原來變成這樣子便可乘風飛行……

ROCKMAN EXE2

新的 VIRUS、新的戰鬥！

發售商：CAPCOM
售價：未定
容量：64M
發售日：12 月發售預定
機種：GBA
RPG/1P/通訊 CABLE 對應

3 月發售的《ROCKMAN EXE》，因為其獨特的世界觀，加上玩法再不是動作這麼單調，所以成功吸納一批新玩家的注意。就在續篇開發的同時，廠商亦公佈了新一集的新要素，事不宜遲，立即為大家紹這集新加的東西和圖片吧！



仍是上集的主角！

光熱斗
異常活潑的小學 5 年生，在 NETBATTLE 中發揮出其了不起的能力。

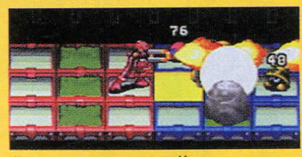
ROCKMAN
熱斗在網上所操控的戰士，但其出生與及一切仍是個謎。

「STYLE CHANGE」

3 月發售的《ROCKMAN EXE》，其續篇《ROCKMAN EXE2》在早前已經公佈了會推出。可是除了知道主角仍是熱斗外，故事與系統的詳細資料仍然不明。不過，可以肯定的是，今集會加入一個叫「STYLE CHANGE」，即是說 ROCKMAN 會因應裝備而改變外形，在公佈的資料中，暫時就只得可噴出強力火炎的裝甲可供轉換，而ROCKMAN 裝備和 CHIPS 亦會大幅增加。另外，從資料中可得知 4 集新的 VIRUS。



正常情況下……

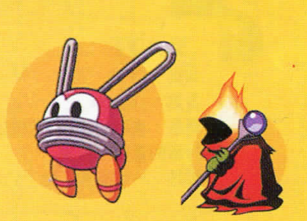


作 STYLE CHANGE 後。

新的 VIRUS

在「1」中，主角成功粉碎 WWW 的野心，並為世界取得了和平，可是世界又再次混入黑暗之中，而主角今次更要對一些新品種的VIRUS，除了他們的外貌外，其他的資料便不明。







GAME PLAYERS GAME DATA

發售商	ATLUS
售價	6800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	170KB 以上
發售日	發售中
機種	PS2

SLG/1P

名作「GROWLANSER」，當時因為其獨特的系統，使用魔法時需要詠唱、在戰鬥的途中可更改裝備，與及漆原智志的人設，這一切都能給玩家新鮮感。到了現在，其續篇亦順理成章地在PS2上推出，而今集的玩法亦和上集相若，看看今集又能否突圍而出。



GROWLANSER II

TEXT：亮　鳴謝：綿羊大王

STORY

故事是發生在上集的一年後……

身為騎士的主角－Wain・Cruise，目標是成為Imperial・Night（インペリアル・ナイト）（戰鬥力與及知名度最高的騎士團）其中一份子。某日，他被其退出軍隊，並從政的朋友Maximummilliam・Schneider召來。原因是零斯古王國（ランザック王國）的國境附近，經常受到一個武裝集團的威脅，所以Maximummilliam便希望Wain一同調查這件事。就是這樣，二人便開始追查這件事的真相。但其實內裏是隱藏一些不為人知的事……而他們二人的命運又會怎樣？

在這大陸上，一些不祥的風正在吹起……

角色介紹

Maximummilliam・Schneider

（マクシミリアン・シュナダー）

在軍校時和Wain的感情已經非常好，是個喜愛和平，討厭戰爭的青年。取得騎士的稱號後便退役，踏上從政的道路。以史無前例的速度成為大臣，並希望透過政治來令世界沒有任何戰爭。



DATE

年齡：18 歲
身高：183CM
興趣：讀書、討論
討厭的東西：爭執
特技：政治、國際象棋

Wain・Cruise

（ウェイン・クルーズ）

目標是成為Imperial・Night。在軍校中成為騎士。與Maximummilliam的感情要好，並以大臣來稱呼他。



DATE

年齡：17 歲
身高：172CM
興趣：喜歡望著和平的街道、遺跡
討厭的東西：寂寞
特技：一切有關「動」的事

Libira・Maliusu

（リビエラ・マリウス）

位於零斯古王國南面的亞古利斯村落，發生了一場水災。Libira便拜託Wain找出導致這場水災的凶手。Libira是個不願與別人分享自己內心世界的人，故此與其他人造成隔膜，而她的一切亦沒有人知道……



DATE

年齡：19 歲
身高：168CM
B：90cm
W：54cm
H：85cm
興趣：溫泉
討厭的東西：交往
特技：調查









要慎重回答問題

遊戲就如「LANGRISSER」一樣，在初段時，玩者需要回答一些問題，而這些答案更會影響主角往後的能力，就連HP和MP亦會有很大的改變，而詳情可參考下文。



胡亂選擇的後果。

若選擇得好，是可以到達這種程度的。

RING＝WEAPON（リング＝ウェポン）

可說是遊戲的靈魂所在，每個角色都可裝備的ITEM，主要是用作提升角色的能力。在RING上有著3個小孔，玩者可將不同的精靈石安放在上面，但每個小孔都有等級限制，稱為精靈石的制御力，即是說若小孔的等級是低於精靈石，這便不能將之放進RING上。而每顆精靈石都有不同的特點，除了可令基本能上升外，更可增的魔法的等級或某些特別技能等。另外，由於精靈石是非常珍貴，所以在一般的情況下是不易取得的。



若要轉換RING，便要去到特定的地方才可。

若觀看全部的關於精靈石的講解後，便可取得「Lv2 血染めの刃」這顆精靈石。

技能修得POINT

每當玩者成功提升一個LEVEL後，便可取得一定的技能修得POINT，利用這些點數，便可來換取3種主的的攻擊，分別是SKILL、魔法和特技，而這亦可說是唯一一個能取得這些技能的方法。每一招魔法亦會有它的等級，而玩者亦可不斷提升。

收集情節

玩者在進行遊戲時，一定要不斷到各處收集情報。因為若情報不足的話，便不能進入某些特定的位置，另外，若要前進，是要逐點移動的。



基本畫面解說



能力解釋

LV	角色的等級
HP	耐久力，到達0時便不能作戰
MP	精神力，使用魔力時便會下降，若數值不足時便不能使用魔法
NEXT EXP	到達下一個等級所需的經驗值
STR	體力，武器的攻擊力，HP的成長率，防具的STR值的影響
INT	知力，MP的增加率，亦會影響魔法的威力
DEX	敏捷度，影響移動力、魔法詠唱的時間與及命中率
ATK	攻擊力，武器攻擊的強度
DEF	防禦力，影響被敵人攻擊時的強度
HIT	影響角色命中率
ATW	攻擊硬直，影響攻擊後不能移動的時間
MOV	移動度，戰鬥時的移動速度

魔法耐性

若該項數值是0的話，便代表這是角色的弱點；若是2便是標準；若是6的話，這魔法便會對角色無效化；最後是8的話，更會作出吸收。

戰鬥重點

戰鬥和上集差不多，同樣是實時進行。但若對比起上集，這集便更為簡化。選項方面有攻擊、移動、魔法、特技、防禦和裝備。攻擊是無範圍限制的，只要決定攻擊的人選後，角色便會自動作出移動與及攻擊。另外，若選移動，玩者便可一次過決定角色下3個移動的位置。至於裝備一項的用途就和上集一樣，同樣是用作改變自己的裝備。

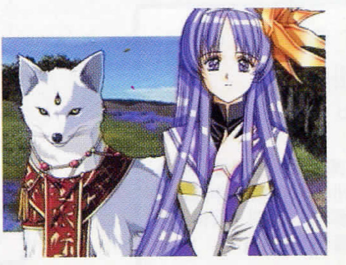
攻擊後硬直

每當使出普通攻擊、特技攻擊和魔法攻擊後，角色便會出現一段硬直時間（會受ATW數值影響）。這時若敵人作出攻擊便會十分危險，若在使出魔法後的硬直時間中被敵人擊中，被扣去的體力亦會較其他攻擊為多。

詠唱

要使用魔法，首先便要詠唱，當詠唱完畢後才能使出，而每一招魔法的詠唱時間亦有異，當然威力越大的魔法，需要詠唱的時間便會越多，而實際所需的時間可從HP和MP旁的計得知。另外，詠唱完畢後，可將魔法留下來，但要注意這時是不可作移動或使用普通攻擊的。









問題全譯

在大陸的東面的巴之丹王國（バーンシュタイン王國），一年一度的軍校入學試快將開始，無論是貴族或是平民百姓，只要是成績優異的話，都能夠入讀。一位名叫 Wain ・Cruise 的少年，正在面試當中……

Logan（ローガン）

問題1：對於你的學科測驗沒有信心，Wain 君？（學科試驗は、どうだったかね、ウェイン君？）

答案：

a. 非常有信心（自信はあります）
b. 普通（普通です）
c. 不太有信心（信心はありません）



問題2：身為最前線的指揮官，你認為甚麼東西是必要的？（前線の指揮官にとって、最も必要なものは何か？）

答案：

a. 超凡的魅力（カリスマ）（←可以不用理會）
b. 戰術知識（int ↑）
c. 決斷力（dex ↑）
d. 勇氣（str ↑）



若選超凡的魅力便會出現這條問題

問題：那麼你認為要有魅力，最重要的是甚麼？（ではカリスマ的資質に、最も重要なもは何か？）

答案：

a. 外貌（容姿）
b. 懂得掌握別人的心理（人心把握）
c. 擁有超人的能力（超人的な能力）
d. 溫柔（優しさ）

若選勇氣便會出現這條問題

那麼，你認為勇氣又是屬於那一類人所擁有？（では、勇氣とは、どのような者に宿るのだ？）

答案：

a. 保護自己所愛的人（愛する者を護る者）
b. 貫徹自己信念的人（己の信念を貫く者）
c. 站在逆境的人（逆境に立たされた者）
d. 不畏死亡的人（死を恐れぬ者）

若選戰術知識和決斷力便會出現這條問題

問題：那麼，當受到敵人的突人的襲擊時，應該怎樣應付？（では、奇襲を受けた際の基本的な對處法はどうだ？）

答案：

a. 立即逃走，並組織體勢（後退し、態勢を立て直す）
b. 立即進行反擊（即座に反擊する）
c. 與之進行攻防戰、並組織體勢（その場で防戰し、態勢を立て直す）
d. 首先調查敵方的規模（まず敵の規模を調べる）



DATE

年齡：15 歲
身高：161CM
B：83cm
W：56cm
H：80cm
興趣：紅茶
討厭的東西：咖啡
特技：射箭、鋼琴

Jalrowne ・Kuraedios

（シャルローネ・クラウディオス）

地方領主的獨生女，首個希望成為 Imperial ・Night 的女性，亦因為這個原因而入讀軍校。但其上師卻因為她有這個志願而感到不滿。





DATE

年齡：15 歲
身高：167CM
興趣：融洽的家庭、馬鈴薯
討厭的東西：孤獨
特技：跑步、照顧小孩子

Hansu ・Baht

（ハンス・バート）

在軍校中得到 Wain 協助的少年。非常仰慕 Wain 的才能，並強逼 Wain 收他為徒。有著不停向前的性格，但為人囂張。

問題3：當你前往最前線時，你會以甚麼心態來面對？（ところで前線に赴く際の、お前の心理狀態を教えてくれ）



答案：

a. 五感都保持著非常緊張的狀態（五感を高めた緊張狀態）
b. 忘我的境界（無我の境地）
c. 冷靜沈著（int ↑）
d. 充滿鬥志的狀態（鬥志がみなぎる狀態）（str ↑）
e. 嗜血的狀態（血に飢えた狀態）（str ↑）

問題4：你想軍校中學會甚麼東西？（それで、この士官學校で鍛えていきたいものは何だ？）



答案：

a. 武力（str ↑）
b. 知力（int ↑）
c. 運動力（dex ↑）

若選武力便會出現以下選擇

a. 臂力（筋力）
b. 持久力（與HP 有關）
c. 挨打力（與防禦力有關）
d. 攻擊技術
e. 防禦技術



若選知力便會出現以下選擇

a. 攻擊的魔法知識
b. 防衛的魔法知識
c. 戰術知識

若選運動力便會出現以下選擇

a. 移動速度（與移動速度有關）
b. 行動的敏捷度（與迴避和詠唱有關）
c. 準繩的動作（與命中率有關）
d. 動作的連續性（與硬直有關）

問題5：你覺得自己欠缺那一方面的能力？（では、今の自分に欠けているものは何だ？）

答案：

a. 武力（str ↓）
b. 知力（int ↓）
c. 運動力（dex ↓）

※情況和問題4相若

問題6：請選擇精靈的屬性？（精靈の加護が得られるならば、どの精靈が良いか？）



答案：

a. 地の精靈
b. 水の精靈
c. 火の精靈
d. 風の精靈

※選擇均會影響所學得的魔法，甚至擅於面對那種屬性

問題7：你喜歡那種寶石？（それでは、好きな寶石は何だ？）



答案：

a．オニックス
b．アメジスト
c．ルビー
d．エメラルド
e．トパーズ
f．アクアマリン
g．オブシディアン
h．スギライト
i．ガーネット
j．マラカイト
k．アゲート
l．サファイア

※選擇與能力沒有直接關係，只會影響角色所學到的各種戰鬥技能















GAME PLAYERS

短評：因為FFX的關係，導致這遊戲被人冷落。與上集相比，今集反而變得更為不濟。上集給人的驚喜，來到今集已變得平平無奇，新的系統—RING亦沒有甚麼新意，畫面的表現並不突出，而自由度亦大不如前，故很難吸引一批新的玩家。不過，若是上集FANS的話，都有一的價值。

評分：7分



PS2上最血淋淋的互動電影遊戲

在一間古老大屋內發生的連環迷離命案

繼《Love Story》之後，Enix再推出一款融合真人實景電影以及CG的遊戲作品，不過，這次遊戲的內容非單不是什麼愛情故事，而是一款血淋淋的恐怖懸疑遊戲。

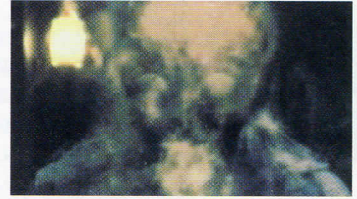
GAME PLAYERS GAME·DATA

開發商/發行商	ENIX
機種	PlayStation 2
遊戲類型	AVG
發售日	7月16日(發售中)
售價	7,800日圓
容量	DVD X 4
記憶	MC2 (59KB)

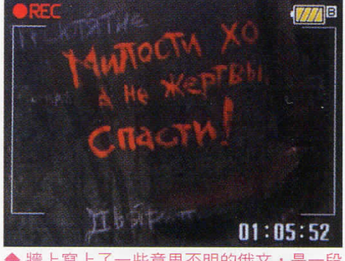
故　事

《the Fear》的故事發生在位於日本關東某地的一幢歐陸建築內，這間古老大屋的四周並沒有任何民居，亦沒有人知道為什麼在如此僻靜的地方會存在著一間大屋。有人說，這幢建築物早在日俄戰爭發生之前已經存在，總之沒有人知道它正確的落成時間。

這天，這間神秘西洋建築來了一班不速之客。某間電視台迎著盛夏的來臨，想出拍攝一齣以美少女加懸疑血腥恐怖內容為題材的節目。這間古老大屋頓成為了電視錄影廠。



◆《the Fear》利用了實景真人拍攝的影像在加上CG效果製作而成。



◆ 牆上寫上了一些意思不明的俄文，是一段警告字句嗎?

你是一位攝影師，亦是這班拉雜成軍的拍攝人員的其中一員。你的責任便是將這幾位美少女的驚慌表情完完全拍攝下來，

但是，想像不到的恐怖慘劇似乎等待著這一刻一併過爆發出來。

原來，這間大屋曾經發生過一場非常慘烈的血案，當時所留下的許多許多痕跡都證明著這一點，但正當你想找出真相之際，在你面前出現的是...

遊 戲 玩 法



◆ 為了使用FlashBack，你不能經常跑動呢。



◆ 發現道具之後，按○按鈕便可以拿取。這顆寶石有什麼用途呢?



◆ 無論是房間的哪一個部份，都要細心調查清楚是否有什麼隱藏物品。

◆ 電池的電源越高，所看到的影像亦會越鮮明清晰。

要中中中金利進行遊戲，當然不能胡亂作出行動，而應該因應不同的狀況並把握其中的關鍵再判斷最佳的行動選擇。遊戲中你可以進行的動作包括以下幾種類。

利用方向鍵，你可以在大屋內自由行走，按著X按鈕更可以2倍以上的速度高速走動，但留意走動是會消耗你的FlashBack值(參看Flash Back一項)的。

步行

步行	方向鍵
跑	方向鍵+X按鈕

攝影目標

顯示目標	○按鈕

FLASH BACK

Flash Back	□按鈕

在步行畫面中，按○按鈕，畫面中央便會出現「目標」指標。當你在屋內走動的時候，不時會發現一些例如木架、箱等不同的物品，總之任何你覺得可疑的物品都可以利用這個目標指示進行調查，因為很可能這些東西會隱藏著某些重要道具，例如鑰匙等。指標的移動範圍包括上下左右以及中央，選擇你打算調查的位置(或人物)按○按鈕便可以進行調查，按X則可返回步行畫面。

當你在屋內走動的時候，偶然會聽到悲鳴的聲音，又或是手掣突然間震動起來，這是你便可以按□按鈕啟動Flash Back (以下簡稱FB) 機能，借助擁有第六感的少女福井裕佳梨的能力，你可以看到未來即將會發生的事，這些影像會引導你下一個要前往的目的地，但使用FB會消耗攝影機的電池(電池量顯示在畫面右上方)，但只要你以正常速度走動(跑動的話會扣減電池!)，電池量便會慢慢回復。而且電池量越多，所看到的影像亦會越清楚。

對話選擇



◆ 偶然會在對話過程中出現的選項。

要與各個在故事中出現的人物進行對話，你可以像介紹目標選擇時的方法一樣選擇對像。對於對方的提問，你可以選擇○按鈕(肯定)或╳按鈕(否定)的答案。但假如在一定的時間內你沒有作出選擇，電腦便會自動作出選擇。



◆ 目標圖示出現之後按方向鍵便會鎖定對方，按○按鈕便能進行對話



人物介紹



上原麻由美
無時無刻身邊都帶著相機，酷愛拍照，與美香情如姐妹，並沒有太多在藝能界工作的經驗，所以經常顯得缺乏自信。

金田美香
是在五位美少女演員之中的「大家姐」，說話亦口吻亦有相當的風範，處事認真，對於自己在藝能界的發展亦充滿自信。



加藤夏希
在教會學校就讀，熱心於宗教活動的信徒，心內對神與絕對的信心，一位單純的少女，即使是拍攝期間亦不時拿出書本溫習，在學校裡是優等生。



野村惠里
外表打扮男性化，但實際上是一位從外國回來，懂日、英、俄三國語言的少女。性格活潑開朗，亦因此非常受身邊朋友的愛護。

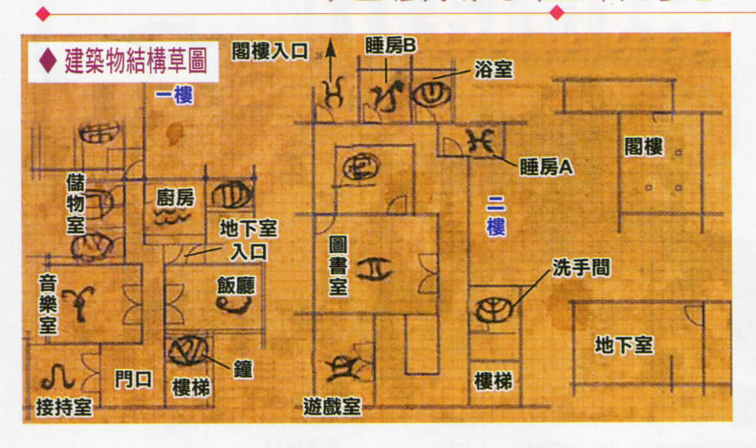


福井裕佳梨
生來便擁有一種強烈第六感的靈異少女，在不由自己控制之下，一些關於未來的預知思想便會擁上心頭。



丹一成
負責收音的電視台工作人員，觀察力敏銳，雖然不太熱衷於自己的工作，但仍是一個可靠和值得信任的人。

DISC 1 遊戲流程概覽



CHECK POINT 1

遊戲開始的首個選項


◆ 攝錄機設置位置的不同會影響以後出現的事件場面。

雖然放置攝像機的位置對於日後出現的事件有若干的變化，但並不會對整體遊戲故事的發展造成太大影響。玩者可以憑己意自行選擇。

(一) 松村問你打算將閉路攝像機放在睡房還是遊樂室。

(二) 正想前往大廳之際，遇到惠理與夏希，並與她們聊起來，其後，在室內發現...

(三) 前往2樓，前往睡房的走廊被桐南阻著，於是走進另一間房間並與美香和麻由美對話。

(四) 走出休息室之後，桐南已經離開，通過剛才被塞著的走廊。與裕佳梨談話過後，便可以進行一次Flash Back 。

(五) 2樓走廊發生了事件，前往接待室，得知奧山已死。走出走廊之後，發現屋的門和窗都全給鎖上。

(六) 前往雜物室等房間進行調查，並獲得寶石及地圖，走出房間之際碰到丹一成，並與他進行對話。

(七) 與加納涼子對話，得知正身處於另一間房內的成員的情況。觀察閉路電視顯示器，確認房間內出現的任何動靜。

(八) 前往休息室，與美香和麻由美說話。再前往房間外的空地進行調查，在通風口的位置獲得地圖1 。

(九) 與剛逃過怪物襲擊並躲在窗簾之後的裕佳莉梨說話，位於2樓的障礙物便會消失。

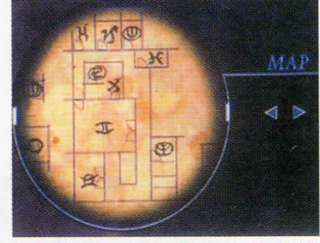
CHECK POINT 2

獲得FLASH BACK能力

遊戲序幕部份前往睡房A (參看地圖)，便會得到裕佳梨傳授能夠感應未來事件的Flash Back 能力。


◆ 從裕佳梨身上接受Flash Back 能力。

CHECK POINT 3



◆ 故事發展至某一程度你便可以獲得地圖，這時你便可以容易掌握屋間的位置。

獲得地圖


◆ 在FlashBack過程中你亦會看到這些封號，是一個非常重要的提示呢。

要順利進行調查，其中一件最重要的道具當然是這間大屋的地圖。地圖上更會列明各間房間的門印有的記號樣式。


◆ 各間房間的門均畫上了一種特別的封號，必定有著特別的意義。

CHECK POINT 4

最初獲得的鑰匙

在睡房B內你將會找到第一條出現的鑰匙，位置是進入房間後正面的一個小箱內，獲得這條鑰匙之後，遊戲的進度便會一起過加速起來。

Mini-Quiz：挑戰你的電影常識

遊戲中會出現一個對話事件中突然會移轉至Quiz畫面，問題的內容均是圍繞一些恐怖電影的內容而設，不過即使你不懂得回答或答錯，亦不會對以後的劇情有任何影響的。



◆ 假如你懂得日文的話，可以嘗試回答這些問題

注意「突然死亡」!!


◆ 突然而來的襲擊!!

遊戲中盤以後，當你發覺屋內似乎有某些怪物潛伏著之後，你便開始要小心你的行動，因為假如你魯莽行事，走進某一些房間的話，你便有可能會突然受到怪物的襲擊，在部份情況下你更會即時死亡，所以最後小心行事，更重要的是要經常儲存遊戲進度呢。

MULTI-ENDING


◆ 遊戲中的選項是否會對第二次循環的Ending 畫面有所影響呢。

《The Fear》遊戲內有不少的隱藏元素，但第一次進行遊戲，要完全發現這些隱藏元素是非常困難的。另外已知《The Fear》是一個有Multi-Ending的遊戲作品，但你必需要成一次遊戲並看到標準的Ending畫面之後，才有機會看到其他Ending呢。


奧山秀明
非常有經驗的製片家，為人粗心大意，但外人不容易看出他的所思所想，喜歡說笑。


岡本彩
新入行的助理導演，雖然沒有太多工作經驗，但天性勤奮進取，性格開朗，受到眾人所喜愛。




樋口日出男
美術顧名，特別在特殊化妝造型工作上在業界頗為有名氣，為了今次的拍攝工作中，他更特意製作了一些「假手」及「死人面膜」等令人吃驚的道具。


松村孝史
今次拍攝工作的導演。雖然對自己的工作有很大的熱誠，但為了令自己所製作的節目能夠成為出色的作品，有時甚至不惜不擇手段。


加納涼子
負責一切有關新人培育工作的經理，與製片奧山是舊朋友，由於年歲相近，與5位少女有很好的關係，扮演著她們家姐的角色。


三輪桐南
髮型師。外表看來雖然頗為冷漠，但實際上對人誠懇，非常得到其他少女成員以至工作人員的信任。



GAME PLAYERS GAME·DATA

發行商/製造商	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
價格	5800 日圓
容量	DVD-ROM
記憶	1500KB
發售日	發售中

PS2/SPT/DUALSHOCK 2
多人用 ADAPTER/1-4 人用

TEXT：金

作為PS 高爾夫球遊戲中銷量最高的《大家的GOLF》，第三集已經移施至PS2 之上，來到一個新平台不但沒有因陌生而退步，反而借助PS2 的功能使自己更上一層樓，可能就是這種不斷創新和進步的精神，引領遊戲踏上成功的道路。



模式介紹



在MAIN MENU(メインメニュー)內分別有六個選項，以下是逐一的介紹:

一個人玩GOLF(ひとりでGOLF)

在單人模式內將會再細分為以下5個選項:

STROKE(ストローク)

這裡即是其他遊戲中的FREE PLAY，大家可以到任何球場打球，但首先要開啟封閉的球場才有趣，否則初期只有3個可供選擇。

大會MODE(大會モード)

這裡是參加比賽的地方，而隨著勝出比賽會得到獎品，並且能夠開始封閉的球場，另外也是收集分數的好地方。

VS MODE(VS モード)

和電腦對戰的模式，擊倒它後便能取得隱藏人物，比賽方式可能並非以一對一的形式，但每過一個洞後都能夠存檔及離開，算是十分方便。

TRAINING(トレーニング)

這裡是正式的練習場地，雖然場地選擇有限，但卻有很大的自由度。

全國大會MODE(全國大會モード)

一個挑戰INTERNET RANKING的地方，各位可以足不出戶便和世界各地的玩家比試。



大家一齊玩GOLF(みんなでGOLF)

這裡分為STROKE(ストローク)和MATCH PLAY(マッチプレイ)，前者是最多能夠4人對戰的地方，後者則是單挑形式的決戰，而兩者都會以一個球場(18個洞)來決勝負，到最後以最少杆數完成便是勝利者。

MINI GAME(ミニゲーム)



當中總共有9個洞，全部都以標準杆3桿的形式進行，完全是緊張刺激、不容出錯的死亡賽。

DATA(データ)

這裡是觀看自己的狀況、ITEM 和購買物品的模式，當中分為以下選項:

STATUS(ステータス)

可以觀看自己在各個球場的狀態和紀錄。



重播 VTR(VTR 再生)

每當有EAGLE 或一杆內洞等精彩情景出現時便會自動記錄，之後想再次觀看到要進入這裡。

基本操作

L2	把視點轉至著地點
R2	CAMERA SET/ 掘草
L1/R1	選擇球杆
方向	一般狀況 -- 上、下: 上下移動鏡頭 左、右: 揮杆方向 擊球時 -- 改變擊球點
SELECT	分數顯示
START	鳥瞰式觀看球場
○	擊球和所有選項的確定
X/ △	前後移動鏡頭
□	改變擊球狀態

※在遊戲中同時按L1 、L2 、R1 、R2 、SELECT和START 會回到主選單畫面，而且不會作任何存檔。

SHOP(ショップ)

在比賽中取得分數後便能購物，除了大賽之間會自動詢問外，大家亦可隨時進來購買。

持有物(持ち物)

觀看現在持有的球杆、球、ITEM 和獎杯的地方，並且有詳細的解說。

PROFILE(プロフィール)

這裡能夠觀看所有能夠選用的球員、球童資料，不過仍未出現的隱藏人將會以「？」表示。

HISTORY(ヒストリー)

一般情況下並不能進入，提示是持有「某ITEM」便能夠選擇！(和記錄賽事的ITEM 有關)

CONTINUE(コンティニュー)

如果在各種比賽的場與場間中斷賽事，遊戲將會詢問是否存檔，這裡正是讀取之前進度的地方，使大家隨時也能投入和抽身於比賽之中。

OPTION(オプション)

這裡有有關遊戲操作和各種選項，而比較常用的可算是MENU 人物和壁紙的選項。





畫面說明



注意事項

如果要打好每一個洞便必需注意每個小節，以下便列出一些最常見的。

距離

留意距離必定是首要注意的事項，因為它會影響到球杆和力度的選擇，在這裡建議各位使用比目標遠的球杆，因為遊戲沒有設定「OVER」的力度，所以這是必然的選擇，至於力度經常維持90-100%較為理想和準確，如果低過這數偏差也會較大。







風力和地型

風力和地型是影響球去路的關鍵，假設力度適中但疏忽它們也會失敗收場，所以風向、風力、地型高低和斜度都是留意事項，但有時風力會顯示「？」，這時只能大概推測一個中位數，之後的只有聽天由命。另外在草坪上會有格線的顯示，這時會看到一些光點游動，它們其實暗示了地型的斜度，光點會由高向低流，並且越斜速度越快，倚靠這些資料「臨門一腳」的把握亦會較高。







擊球點

遊戲中設定了4個特別擊球點，分別是上、下、左、右，在按擊球鍵後(POWER GAUGE移動時)按對應的四個方向鍵即可，如果並無按鍵將會打球的中心，球所飛行軌跡並無特別，但如果推了任何一個方向將有以下效果：

方向	效果
上	飛行軌跡較低，著地後會向前滾動
下	飛行軌跡較高，著地後不會滾動或向後滾
左	球會先向左邊偏倚飛行，再逐漸彎回原定的著地點
右	和左邊相反，球會先向右飛行，再逐漸彎回著地點



短評：銷量冠軍果然名不虛傳，來到新的一集依然保持高質素，人物造型依然生動有趣；球場設計多變，而且優雅；道具系統亦頗有心思，而且做到維持遊戲壽命的功效，如果細心觀察更能看到遊戲在細微之處也花上心思，所以第三集絕對是出色的遊戲。

評分：9分



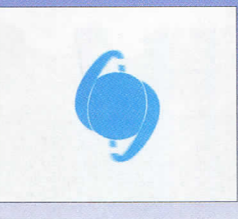
高爾夫段位認定

在每場比賽之後都會出現「認定証」，這一來顯示各位的實力，另一方面勉勵大家不斷努力練習和比賽，因為最高的稱號是「みんごる名人」，大家為這個目標而努力吧！



IPS系統的掌握







Niahizuku Runna

聖遼學園高中3年E班

生年月日	6月23日
年齡	18歲
身長	162cm
體重	48kg
三圍	90,54,86
血液型	A型
所屬部	歸宅部
趣味	上課時在學校徘徊
喜歡的食物	闊條麵
討厭的食物	?

（CV：宮村優子）

在這個遊戲之中是有一個名為IPS的系統，這個系統是會影響到玩者在故事中的流程。IPS是IMAGE PROJECTIVE SYSTEM的略稱，在遊戲的進行中，畫面突然會出現白光並顯示出「水晶」圖案。這時候便是使用IPS的機會了，在白光一閃時玩者立即按下□掣便能成功進入IPS MODE。玩者需要注意的地方是在IPS MODE之中按╳掣是會解除IPS MODE回到一般畫面，這樣便會錯失一次重要的機會。在IPS MODE之中，畫面中央是會出現三個選擇，請選擇玩者心目中的答案。在IPS MODE中選擇的答案，是會對角色在故事的發展有重大的影響，玩者必須要慎重一點來選呢！

MISSING

今年的7月可以說得上是戀愛育成遊戲的季節，除了DC推出《夢之翼~Fate of Heart》、《秘密~有唯的夏天》和《PRINESS MAKER COLLECTION》之外，PS2也有同類型新作推出呢。TONKINHOUSE的《Missing Blue》可說是PS2這個月唯一的戀愛AVG，也因為是這樣便成為玩家注目的作品。遊戲之中除了發揮PS2的畫面功能之外，所有的角色也是有配音呢！而這個遊戲是著重故事成份，所以在遊戲進行的時候，大部份時間也是看故事比較多。可是《Missing Blue》的故事頗為吸引，會日文的朋友是一個不錯的閱讀機會來。

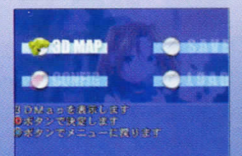


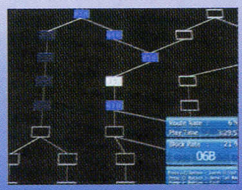

遊戲中的附加系統

在《Missing Blue》之中有許多附加的系統是為方便玩者而設，也許玩者在遊戲之中是沒有察覺到呢！現在便由筆者來作一點兒說明吧。玩者在遊戲進行中按╳掣是會令對話框的字更快顯示出來，而按L1的話畫面便會變成灰暗，這時候玩者便可以隨意回帶去看看之前的對話。當然玩者是不可能完全地看到之前的所有對話了，只能夠回到之前64頁的對話，若玩者是RESET一或把DATA重LOAD的話便不可以作回顧了。若果玩者是怕按╳掣按得太快而錯選了答案的話，是可以按R1來進行遊戲，這樣在出現選擇分枝時便安全停下來了。另一方面在遊戲進行中按△掣便會出現SYSTEM MENU，其中的3D MAP是可以讓玩者看到每一個問題和每一個分枝的路，玩者現在走到什麼地方一目了然。最後是讓畫面中對話框消失，只要按SELECT掣便可以了。

















Ritsuki Saya

聖遼學園高中2年C班

生年月日	8月20日
年齡	17歲
身長	155cm
體重	40kg
三圍	75,56,76
血液型	A型
所屬部	美術部
趣味	繪畫
喜歡的食物	和食
討厭的食物	沒有

（CV：松來未祐）

Kasuga Mizuki

聖遼學園高中2年C班

生年月日	5月18日
年齡	17歲
身長	157cm
體重	46kg
三圍	80,57,84
血液型	O型
所屬部	都市研究部
趣味	散步
喜歡的食物	煮熟的食物
討厭的食物	生的食物

（CV：友永朱音）

Shindou Karin

聖遼學園高中1年B班

生年月日	10月15日
年齡	15歲
身長	158cm
體重	45kg
三圍	81,56,83
血液型	A型
喜歡的學科	倫理
討厭的學科	家庭科
所屬部	騎士道部
趣味	部活動、有關馬的事情
喜歡的食物	水果
討厭的食物	沒有特別討厭的

（CV：幡宮加奈子）

Siena Areel

聖遼學園高中2年E班

生年月日	9月30日
年齡	16歲
身長	160cm
體重	47kg
三圍	86,58,85
血液型	A型
喜歡的學科	音樂
討厭的學科	全部理學
所屬部	沒有
趣味	唱歌、凝望著水面
喜歡的食物	海的東西、水
討厭的食物	山的東西

（CV：板本真綾）



從水晶憶起過去的心……

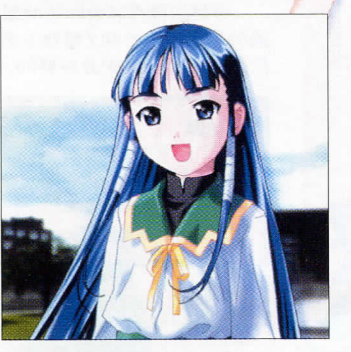
GAME PLAYERS GAME·DATA

生產商：	TONKINHOUSE
售價：	6800日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	153KB以上
發售日：	發售中

PS2/AVG/

TEXT：小悠









Misumi Yume

聖遼學園中學2年A班

生年月日	4月10日
年齡	14歲
身長	150cm
體重	36kg
三圍	76,55,77
血液型	B型
喜歡的學科	家庭科
討厭的學科	體育中的游泳
所屬部	風紀委員會、體育祭實行委員會
趣味	料理
喜歡的食物	芭菲
討厭的食物	豆

（CV：嘉奈美加）

Yagi Shizuno

聖遼學園中學2年D班

生年月日	11月11日
年齡	13歲
身長	148cm
體重	34kg
三圍	72,50,74
血液型	AB型
喜歡的學科	古典
討厭的學科	英語
所屬部	都市研究會
趣味	收拾東西、掃除
喜歡的食物	秋天的味覺、特別是松茸
討厭的食物	血巴巴的東西

（CV：飯塚雅弓）

Orisaka Mikoto

聖遼學園高中2年C班副班主任（教育實習中）

生年月日	3月26日
年齡	21歲
身長	164cm
體重	49kg
三圍	84,60,85
血液型	B型
喜歡的學科	體育
討厭的學科	理系
趣味	觀賞運動比賽、吃東西
喜歡的食物	漢堡
討厭的食物	沒有!

（CV：茂呂田薰）

Hiyama Kanoka

聖遼學園高中2年D班

生年月日	2月5日
年齡	16歲
身長	156.5cm
體重	44kg
三圍	79,59,80
血液型	O型
喜歡的學科	現代國文
討厭的學科	保健體育
所屬部	圖書館委員
趣味	閱讀小說
喜歡的食物	便當
討厭的食物	甜食

（CV：河原木志穗）



風之古洛羅亞 ～造夢帝國～

終於來到GBA！

文：亮

GAME PLAYERS GAME·DATA

發售商	namco
售價	5300 日圓
發售日	發售中（7月19日）

GBA/act/1P/BACK UP 機能

在PS、PS2與及WONDER SWAN 上都推出過作品的古洛羅亞，最新作就在手提機 GBA 上推出，今次的特色是解謎的成份大增，而STAGE的數目更有40個之多，當然最基本的動作要素亦不會少。另外，一看副題，便可知道是與造夢有關，而到底古洛羅亞今次又會遇到什麼麻煩，只要細心留意下文便會清楚。

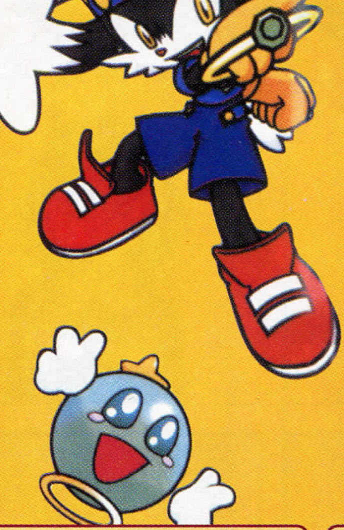




STORY

話說因身患頑疾而終日休息的國王，經常發著一個怪夢，就是自己的王國被別人搶奪。由於他太過擔心的關係，所以亦失去理性地定下一條法例，就是「睡覺時造夢就等於有罪」。剛剛到達這個國家的古洛羅亞，對於國王的決定感到大為不滿，更大叫：「為什麼不可以造夢！」就是因為這句說話，古洛羅亞就被捉住……而宰相向古洛羅亞表示，要換取自由的條件便是要他收復國內4隻怪物，為了取回自由、為了能夠睡覺時造夢，於是古洛羅亞便踏上收復怪物的道路。

登場人物



古洛羅亞（クロノア）

好奇心旺盛的青年，借助好友希普的力量，令到自己操縱風的力量大幅提升。

重要技巧

今集的操作其實和往的都是大同小異。而遊戲中最重要的技巧莫過於是短暫飛行和2段跳。因為某些ITEM會處於較高的位置，故活用這兩種技巧是十分重要的。至於詳細的操作法可參照下表：

方向鍵	移動（若站在滑板時按前是加速；按後是減速）
B/R	用風玉捕捉敵人，按多一次便將敵人投出
A	跳躍（按實後可作短暫飛行／在捉著敵人的狀態下按多一次便可作2段跳）



希普（ヒューポー）

是古洛羅亞所持有的精靈，經常會協助古洛羅亞。

捷利亞斯（ジリアス）

定下不可造夢的法例的人，亦即是國王。

巴古（バクウ）

身為宰相的他，好像不太喜歡古洛羅亞，而他亦是命令古洛羅亞去收復4隻怪物的人。

基本畫面解說

在畫面的左下方有3個心，這便代表古洛羅亞的耐久力。旁邊的是玩者所擁有的鎖匙，在遊戲中有不少的地方是需要鎖匙才可進入的，而鎖匙的種類就有兩種；在中間的便是月之碎片的數量，要儲滿3顆才可進入「月之門」，即是過版的最終地方；接著右面的是夢之碎片的數量；最右手面的便是古洛羅亞的隻數。



首關攻略

CASA LAND（カサランド）

來的CASA LAND打探那四隻怪物下落的古洛羅亞。便四周打探他們的消息，從這裏的居民口中得知，其中一隻怪物是在在地區的山上，於是古洛羅亞便上山進行冒險。

VISION1-1

遊戲的第一版，懂得運用2段跳便可輕易完成，而月之碎片的位置亦十分明顯，故此沒有任何難道。

VISION1-2

可在起點處後方有3顆夢之碎片。繼續前進可看到一個指示牌，意思是旁邊石頭是可作2段跳之用。懂得運用一種叫(ハコ)的石頭，將它投向敵人更可將之消滅，故若能善用它對往後的冒險有很大的幫助。





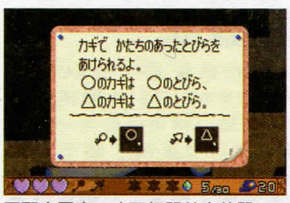


善用石頭是很重要的。

VISION1-3

這版是初次取得鎖匙的版面，不過解謎性並不高，一直前進便可輕易取得兩條鎖匙。圓形的鎖匙就只能開啟擁有圓形圖案的門，三角形的，就當然是開啟三角形圖案的門。





要配合圖案，才可打開前方的門。

VISION1-4

速度感極高的一版，玩者要控制踏著滑板的古洛羅亞取得所有ITEM。有不少ITEM的位置亦較高，所以要借助怪物來作2段跳，又或者要用短暫飛行方能取得。



某些ITEM要用短暫飛行才可取得。

VISION1-5

這版要運用一種新的技巧，便是要抓著一些浮在空中的東西，而這些傢伙叫(グミ)。利用他們，便可到達更高的地方，甚至可通過一些在正常狀態下不能通道。而這版最大的難題是在於初段時一處擁有兩塊石頭的地方，大家只要依著下圖的擺放方法便可順利通過。





要擺放成這樣才可。



VISION1-6

這版會不斷向前移，若趕不及前進的話，便會被壓死……雖然如此，但這版的難道其實並不是太高，留意某些ITEM的位置比較古怪，所以盡量走在前方會較好。





VISION1-7

來到BOSS戰的前一版，一開始時可在升降台的左面取得圓形狀鎖匙。開啟右方的門後，利用彈弓(バネ)便可到達右上方的通道，繼續前進，爬下樓梯，便可到達一個需要用彈弓才可通過的地方，最後便可回到起點處，並進入BOSS戰。







BOSS

最後古洛羅亞便來到鬥競場，這時從天上掉下一隻怪物來，看來他就是那四隻怪物中的其中一隻的，要戰勝他，並沒有任何難道，只要用怪物擊中他的背部3次便可。由於他的攻擊法法太過單調，故要被他擊中亦非易事。

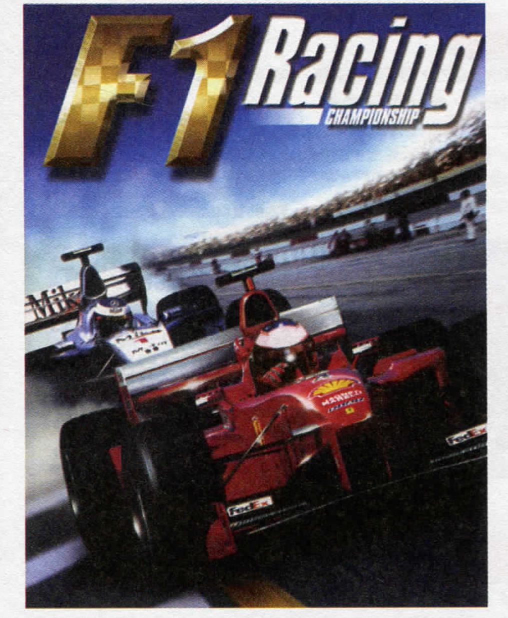




GAME PLAYERS

短評：其實每集的古洛羅亞都有著很高的可玩性，無論是家用機或者是手提機都很容易令人沈默下去。論遊戲畫面，真是令人無話可說，操作同樣非常簡單，初學者很易便能上手。由於今集的解謎性變得更重，所以耐玩性亦變得更高。總括而言，擁有GBA的人必定要擁有一套。

評分：7分



F1 RACING CHAMPIONSHIP

賽事選擇





在進入遊戲後只會見到三個簡單選項，「SINGLE PLAYER」、「VERSUS」和「OPTION」,「VERSUS」是二人對戰的對方，當中只有選擇車隊、車手和場地，之後便會直接進入賽事中，內容頗為簡單所以不用詳細說明，「OPTION」則是遊戲中的設定，稍為繁複的只有「SINGLE PLAYER」，以下是當中的說明:



GAME DATA	
發行商/製造商	Ubi Soft/VIDEO SYSTEM
遊戲類型	RAC
機種	PS2
發售日期	發售中
售價	6800日圓
容量	CD ROM
記憶	753KB
人數	1-2人用

對應周邊：DUALSHOCK 2，DUALSHOCK

TEXT: 金

但隨著近年外國廠商加入製作家用遊戲的風氣，Ubi Soft亦不甘後人，近年由這間法國大廠所開發的遊戲逐漸增加，之前較有名氣的算是《AERO DANCING》系列，現在這隻《F1 RACING CHAMPIONSHIP》亦是她的出品，可能由於PS2作平台關係，水準只屬於初級的水平。

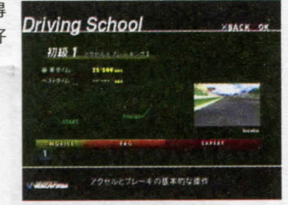
ARCADE

這裡可算是一個世界場地的練習所，可惜遊戲初期只有六個場所提供選擇，全部達到頭6位的完成條件便可到達「2nd GROUP」，如此類推便能開啟「3rd GROUP」的場地，再來只剩餘與時間競賽，練習亦正式開始。



DRIVING SCHOOL

雖然說是駕駛學校，但教導的並非基本技術，反而是逐漸提昇各項技術的任務，當中分為「NOVICE」、「PRO」和「EXPERT」三個難度，一個緊接一個總共14關，全部完成後必能練得一個好身手。



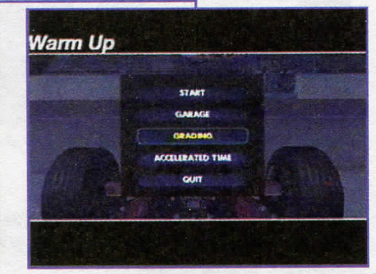
操作方式

按鍵	功能
L2/R2	向後視點
L1	GEAR DOWN(選擇MT時)
R1	GEAR UP(選擇MT時)
方向鍵	操縱行車方向
左ANALOG	操縱行車方向
△	改變視點
○	AUTO POSITION
X	加速
□	剎車

GRAND PRIX

這裡是高度模擬格蘭披治比賽的地方，由汽車的設定、練習、排位、熱身至真正比賽都一絲不苟，給人強烈的大賽感覺，當然勝利亦同樣地困難。





TIME ATTACK

挑戰每個場地最快時間的地方，可算是自我的挑戰，而且規則嚴謹，稍有離開原定路線會立即取消資格。

CHAMPIONSHIP

首先要完成DRIVING SCHOOL中所有任務才能進入，是個更高難度的賽事，賽事將會維持一年，總共16場賽事，每場賽後會計算分數，最後總分最高便是真正的勝利者。以下是各個取分的名次:

名次	分數
第1位	10分
第2位	6分
第3位	4分
第4位	3分
第5位	2分
第6位	1分

SCENARIO

同樣是先完成ARCADE所有場地才能進入，內容總共10話，但它是ARCADE MODE中第1週目的內容。

注意事項

如果各位想在《F1 RACING CHAMPIONSHIP》中取得好成績，以下一點心得可以參考一下，首先是「車可以亂撞，路不可亂行」，因為遊戲中奇怪的是撞車時雖然會幫助別人加速，但對自己的傷害卻不大，所以少撞無妨，但衝出賽道反而減去大部份速度，這點要多多留意。

另外是腦筋靈活，除了選擇一條合適的行車路線外，有些賽道可能會有「捷徑」，行走後可以縮短時間，所以要好好利用，除了在TIME ATTACK中，因為會立即取消資格。

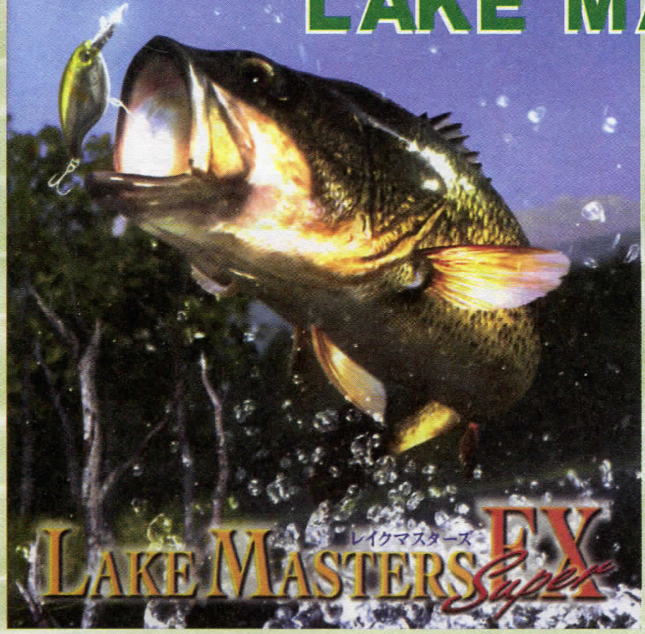
GAME PLAYERS

短評:《F1 RACING CHAMPIONSHIP》雖然是一隻PS2遊戲，但本身並不稱職，遊戲畫面仍然保留PS時代級數，在駕駛方面亦很表面，並不要求有很高的技巧，而最令人不滿的算是讀碟的速度，出奇地緩慢更大大減低玩家的意欲，另外VERSUS中，沒有道路提示更是一大缺憾。



評分：5分

LAKE MASTER EX SUPER





TEXT：金

《LAKE MASTER EX》在 2000 年 12 月已經推出，現在這個「SUPER」可算是加強版，但全新的挑戰展示眼前，各位當然要使出渾身解數去征服它！

釣魚三部曲

要在大賽中取得好成績並非亂衝亂撞便能做到，而是經過深思熟慮、做足準備和不斷練習，以下是有較高把握釣到魚的方法，提供作參考之用:

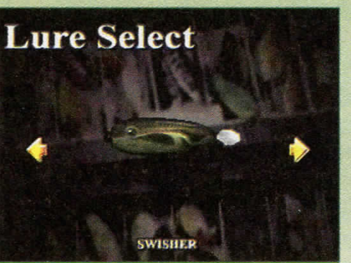
事前功夫

首先把指標移動至預定的地方，再按「R2」把視點移至水中並且至處視察，當發現魚群的位置和水深後便按「R1」把視點回到水面，之後再準備拋釣。

◆觀察魚群的位置

魚餌選擇

在拋勾前必需選擇魚餌，而遊戲最初已有 8 種不同種類的魚餌選擇，作用是吸引在不同水域生活的魚類，而最主要莫過於留意重量，因為除了某些特定形態的魚餌外，最重要是餌的浮力，只要能和魚群所游動的水位相約，即使不作任何移動魚兒也會自動上釣。



◆選擇適當的魚餌

左右做人難

拋勾後便是等待獵物上釣，但魚兒咬到餌後亦並非十拿九穩，因為要留意畫面左下方的 TENSION GAUGE，如果拉力太高(變成紅色)魚絲當然會斷，但原來拉力太低(GAUGE 完全空白)會放「魚」歸山，所以要確定時常保持適中的拉力，建議使用「R1」和「○」來收魚絲，這樣能夠以較快速度回收，同時做出更大的拉力。



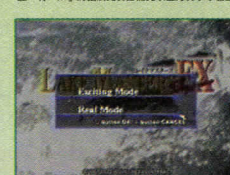
◆保持 TENSION GAUGE 在適中位置

大會一覽

以下是整隻遊戲中所有大賽的舉行時間和規則:

月份	週期	大會名稱	完成條件	參加條件	規則	對象魚
4	2	AMATEUR TOURNAMENT	頭10位	自由	長度最長	BASS
4	4	SPRING BASSER BATTLE	頭10位	強制	最大重量	BASS
5	1	TIME TRIAL	頭10位	自由	總重量	所有魚類
5	1	WEIGHT TRIAL	頭10位	自由	最大重量	所有魚類
5	3	ONE CATCH TRIAL	頭10位	自由	最大重量	所有魚類
6	1	LENGTH TRIAL	頭10位	自由	長度最長	所有魚類
6	1	SMALLMOUTH TRIAL	頭10位	自由	長度最長	只限SMALLMOUTH
6	4	OPEN BASS TOUR 1DAY	頭8位	自由	總重量	BASS
		OPEN BASS TOUR 2DAY			總重量	BASS
		OPEN BASS TOUR FINAL			總重量	BASS
7	2	JAPAN AMA TOURNAMENT	頭8位	自由	長度最長	BASS
7	4	WORLD TOURNAMENT FOR A	頭8位	強制	總重量	BASS
8	2	SUMMER BASS TOUR 1DAY	頭8位	自由	總重量	BASS
		SUMMER BASS TOUR 2DAY			總重量	BASS
		SUMMER BASS TOUR FINAL			總重量	BASS
8	2	BIG BASS TOURNAMENT	頭8位	自由	長度最長	BASS
8	5	BASS FISHERMAN'S BATTLE	頭8位	自由	長度最長	BASS
8	5	BASS FISHING CLASSIC	頭5位	自由	長度最長	BASS
9	2	MEGABASS PRO TOURNAMENT	頭10位	自由	最大重量	BASS
9	4	WORLD TOURNAMENT FOR 2A	頭8位	強制※	總重量	BASS
10	2	TOP PRO CAP 1DAY	頭5位	自由	總重量	BASS
		TOP PRO CAP 2DAY			總重量	BASS
		TOP PRO CAP FINAL			總重量	BASS
11	3	LUCKY BASSER TOUR 1DAY	頭5位	自由	總重量	BASS
		LUCKY BASSER TOUR 2DAY			總重量	BASS
		LUCKY BASSER TOUR 3DAY			總重量	BASS
		LUCKY BASSER TOUR 4DAY			總重量	BASS
		LUCKY BASSER TOUR FINAL			總重量	BASS
12	5	X'mas CELEBRATION	頭5位	自由	最大重量	BASS
1	1	HAPPY BASS MASTER TOURNAMENT	頭3位	自由	長度最長	BASS
1	2	TOTAL CHAMPIONSHIP FISHING	頭3位	自由	長度最長	BASS
2	1	JAPAN OPEN TOUR 1DAY	頭3位	自由	總重量	BASS
		JAPAN OPEN TOUR 2DAY			總重量	BASS
		JAPAN OPEN TOUR FINAL			總重量	BASS
2	3	WORLD TOURNAMENT FOR 3A	頭3位	強制	總重量	BASS
3	5	LAKE MASTER TOURNAMENT	優勝	強制※	總重量	BASS

註：有「※」的強制比賽必需完以上方賽事才發生。



◆EXCITING MODE 適合新手，REAL MODE 適合高手


◆完成LAKE MASTER TOURNAMENT 後便可選擇 SPECIAL LAKE



◆讀碟的畫面做得頗迫真

◆在 FREE 之中可以自己設定時間和天氣



◆有不錯的收獲

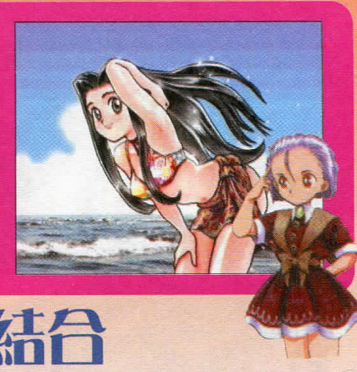
GAME PLAYERS

短評：論畫面的質素，包括樹木、陽光、流水都全屬一級水平，可惜遊戲氣氛平淡、欠缺生氣，使人感到沉悶，而遊戲初期所提供的道具亦頗齊備，減低了其他需時間才取得的重要性，亦縮短了遊戲的壽命，而把收獲列印的功能雖然新穎，可是卻有點不設實際。



評分：6 分



PRINESS MAKER 2 與夢見妖精的結合

這個遊戲是第二和第三輯的合訂版，所以在遊戲開始的時候玩者是需要選擇以那一輯來進行遊戲。在MENU畫面之中除了有作品選項之外，還有一個「イラスト集」的項目可以讓玩者回顧兩輯之中出現的美麗圖片。遊戲的進行方法和細緻的地方也跟原著PC版沒有大分別，主要是在DC版之中收錄了DC版專有的特殊CG畫，玩者要完全收集便非連續完成遊戲幾篇不可了，當中更加收錄了有關《PRINESS MAKER 4》的新畫面呢！此遊戲的FANS們絕對是不容錯過。

プリンセスメーカー Princess Maker コレクション

PRINCESS MAKER COLLECTION

著名育成遊戲的合拼收藏版

GAME PLAYERS GAME DATA

生產商：	Syscom Entertainment/ RenderWare PLATFORM
售價：	6800日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	230KB
發售日：	發售中
PS2/SLG/對應ANALOG	

© Syscom Entertainment Inc.

TEXT：小悠



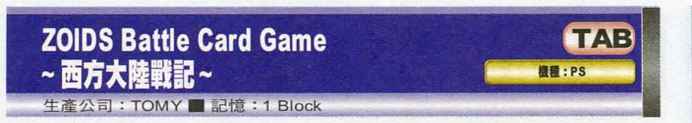

近年來育成遊戲開始多元化，除了有騎兵隊、天使、動物等等的育成作品之外，還有許多以少女育成為主題的作品。提起少女模擬遊戲，《PRINESS MAKER》系列可說是代表作品來。由第一輯的作品開始於PC上推出遊戲，至到第二輯和第三輯便開始移殖於家用機之上。今次在DC上推出的這個《PRINESS MAKER COLLECTION》是集合了第二輯和第三輯於一身，也即是家用合訂版。雖然有許多朋友玩過這些育成名作，可是筆者還是希望為新接觸的朋友作簡單介紹。

遊戲特色和基本玩法






《PRINESS MAKER》系列的遊戲也是以養育一位少女，成為容姿端麗的公主。玩者有不同的方法去育成她，主要是上不同的課和接觸多類型的事物讓她得到均衡發展。作為這位小公主的監護人，要注意的事情當然有很多。例如她的健康管理、各方面的能力值、以及言行舉止上也是玩者需要留意的地方，另一方面玩者可以鍛鍊她的專長，可是在不同的年齡是有不同的鍛鍊方法呢！在「2」之中大至上是分有武術系、社交系和學問系的鍛鍊，當然不同的練習是可以使她在不同的能力上成長。而「夢見妖精」之中著重兼職與學習的平衡，玩者和她之間的溝通也很重要。可是注意過度的鍛鍊是會使她感到壓力，當壓力值比充道德值大時便會非行化（學壞），當壓力值比體力值大的時候便會生病了。在培育她的時候是遇上不少變化和困難，這也是遊戲的樂趣以及特色之一。「2」和「夢見妖精」的ENDING是各有不同，「2」是少女18歲的時候便是ENDING，而「夢見妖精」則是命運之日時妖精能否成為公主便是ENDING，玩者可以培育出色的公主嗎？



ZOIDS Battle Card Game ~西方大陸戰記~

TAB 機種：PS

生產公司：TOMY ■ 記憶：1 Block

索斯機械獸攻進卡片遊戲了

大受小朋友歡迎的索斯機械獸，今次在PS上以卡片遊戲的形式出現，可讓大家耳目一新！在遊戲中，玩者會扮演索斯世界中共和軍或帝國軍其中一支軍隊的指揮官，以卡片戰鬥的形式，侵佔敵人的地方，或替自己的領地防禦。



◆ 各部隊都有不同的特性，要小心用卡哦

以收集卡片為目標

在本遊戲的Trading Mode中，將可以展出玩家所到的卡片。玩家們更可以透過Memory card上的儲存資料來交換卡片。這樣一來便可以更快的將全部卡片儲齊。



◆ 可以和朋友交換卡片，太好了!



◆ 在每一關前都會有一次簡短的戰前報導

Chiki Chiki Machine 猛 Race

RAC 機種：PS

生產公司：INFOGRAM HUDSON ■ 記憶：1 Block ■ 對應週邊：DualShock

大家可能對這個遊戲中的跑車都有點陌生，但是它們其實都是七十年代有名卡通片中的車輛來。在今作中，玩家可以選用它們，在不同的賽道上縱橫馳騁。當然啦，其他對手可不會這樣讓你順利勝出啦，遊戲中可有很多不同的道具來攻擊對手的！你也要好好利用這些道具整他們一下，然後奪標哦！

◆ 在賽道上奪取道具，也要奪得冠軍！

各富特色的跑車

這六架跑車各有著不同的武器及性能，好好選擇一輛來出賽吧！



Handsome V9
速度：☆☆☆☆
煞掣：☆



Pussy Cat
速度：☆☆☆
煞掣：☆



Hudro Coupe
速度：☆☆
煞掣：☆☆



GunsekiOpen
速度：☆
煞掣：☆☆☆



Tank GT
速度：☆
煞掣：☆☆☆



Zero Zero Machine
速度：？？？
煞掣：？？？

GetBacker 奪還屋

AVG 機種：PS

生產公司：KONAMI ■ 記憶：1 Block

被奪去的，就要奪回來！



◆ 在對戰模式中可選用不同的角色來戰鬥

在日本深受歡迎的漫畫《奪還屋》正式遊戲化了！！玩者會控制本遊戲的兩個主角美堂蠻和天野銀次在地圖上的不同地方移動，藉著和身邊的人物打探情報或者閒聊來解決事情。而當途中遇見敵人的話，便會立即展開充滿迫力的指令式戰鬥！在戰鬥中，玩者要在當的時候輸入不同的指令，來作出不同的攻擊！

本遊戲除了故事模式外，還設有對戰模式。在這模式便可以和朋友暢快地對戰一場了。或者，用來練習指令策略也是相當不錯的。



◆ 要好好收集情報來解決事情哦



◆ 在時限前輸入指令便可使出不同的攻擊

愛藏版 ANGELIQUE TORIS

SLG 機種：PS2

生產公司：KOEI ■ 記憶：124kb

借助守護聖的力量來孕育大地



◆ 和最喜歡的守護聖約會吧

這一隻就是ANGELIC TORIS的升級版。在今作中，玩者依舊是要好好養育女主角，讓她和各守護聖友好，從而使大地成長。本作仍然是一隻戀愛育成遊戲，和前作最大不同的地方，就是差不多全部graphic都重新繪畫了，藉著DVD高容量，大大提高畫面質素。

畫面已經相當吸引了吧？還有更多的元素加入了呢。遊戲中的所有事件都加入了配合，對各聲優的FANS可是一個喜訊吧。另外，遊戲本身的事件也大幅增加了，令這遊戲的重玩性也大幅提高。



◆ 這個新的事件大家可未見過吧



◆ 努力地拓展大地～

秘密 ~ 有唯的夏天 ~

AVG 機種：DC

生產公司：STARFISH ■ 記憶：12 Block ■ 對應週邊：震動Pack、VGA Box

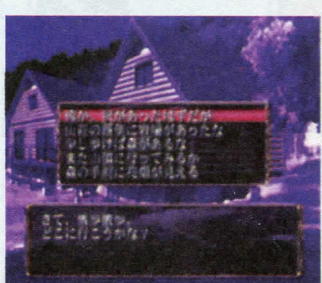
睡了八年的少女！



◆ 和同學們再見面的情景

這遊戲的中心人物就是在八年來一直沒有意識地不斷睡著的少女「唯」。當她醒來時，為了達成她以前所承諾的事情，主角們便要為她尋找她所隱藏的過去，將以前的事情一一調查出來。而這盛夏的露營場地，便是這個冒險遊戲的舞台。

而在這遊戲中，還附設了 Album 回想模式。每當遊戲中發生某些事件時，當時的情景都會記在這裡，以後可以慢慢再三欣賞。你可以將全部都集齊嗎？但看來並不容易呢。



◆ 有很多不同的選擇，這些對日後的劇情發展影響可大呢



◆ 這個便是 Album 模式了

Fragrance Tale

AVG 機種：DC

生產公司：TAKUYO ■ 記憶：12 Block ■ 對應週邊：VGA Box

天使和惡魔也喜歡香水的！

在本遊戲中，主角最主要的任務就是製作香水，使自己和天使及惡魔的親近度增加，當然，最重要的就是要使他們和解，成為好朋友。但是香水又要如何製作出來，他們又會喜歡些甚麼香水呢？

原來製作香水的話，必須到森林處找尋不同的香料，而香料也是各有不同屬性的！要知道各天使和惡魔會喜歡甚麼香料就要留意他們的對話了！到最後，你可找到製作傳說能使天使和惡魔和解的香水「娜慧莉」的製作方法，使他們和解嗎？



◆ 樣子詳和的天使們



◆ 惡魔的樣子和天使真的成一個正比



◆ 利用三個量杯，將兩種香料組合出香水來

夢之翼 ~ Fate of Heart ~

AVG 機種：DC

生產公司：KID ■ 記憶：27 Block ■ 對應週邊：震動Pack、VGA Box、Modem

在飛機上追尋夢想

在PlayStation中大受好評的戀愛冒險遊戲，現在於DreamCast上重新包裝推出了！這遊戲的主角深山直人，為了追尋父親在天上感覺到那「事物」，而努力在飛行會中學習，以達到檢定合格為目標。他的夢想，就是乘坐在父親遺下的雙翼機，自由自在地在空中飛翔。就在這個時候，在主角的面前出現了一個不可思議的少女，而他和他的青梅竹馬朋友的關係也起了妙的變化...

在今作中除了新畫面追加了以外，當全部女角的故事都完成了的話，便可以玩新增的特別劇本呢！

遊戲中的四位女角：

深山勇希



秋水志菜乃



瑞雲 ShiZuKu



白菊櫻花

Last Alive

AVG 機種：Wonder Swan

生產公司：BANDAI ■ 記憶：電池記憶

在沉船裡逃出生天



◆ 遊戲中的選擇時候是會計時的

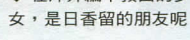
◆ 螢幕的左下方會顯示出現時水位的位置

在一艘遊船的遊歷途中，因為恐怖份子們的劫船事件，所以引致沉船！在船身不斷滲水的時候，你又可以如何脫險？這個遊戲會以小說般的形式，再以一些不同的選擇分支來繼續故事。為了加重遊戲的緊張感，這些選擇點是會限時進行的。

在遊戲方面，會分為日香留編及洋介編。在這兩篇中，玩者將為別飾演這兩個角色，雖然角色不同，際遇也不同，但是故事中卻有著一定連繫，例如一方取了某件道具與否是會影響到另一方的故事進行的。

◆ 日香留編的女主角，由偶像安藤希擔任

◆ 在洋介編中救出的少女，是日香留的朋友呢



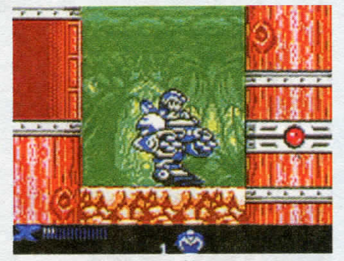
Rockman X2 Soul Eraser

ACT 機種：GameBoy Color

生產公司：CAPCOM ■ 記憶：電池記憶

Zero 終於在 GB 上登場

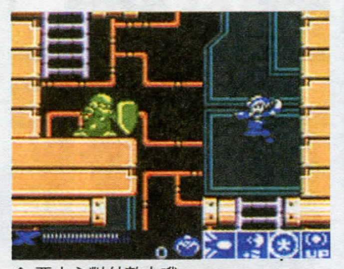
相信大家對洛克人Rockman都非常熟悉吧！現在，在GameBoy Color上也發表了他們的最新作品《Rockman X2》。在今作中，大受歡迎的角色 Zero 也正式在 GameBoy Color 上和大家見面。於是，大家便可以自由選用Rockman X 或 Zero 在各個關卡中將敵人消滅。



◆ 得到Lighting 必殺技了

強化裝備！！

當然，Rockman X打倒敵人的頭目後，也是會得到新的特殊武器，而Zero則會學得新的必殺技。除了在頭目中可以得到物品外，在遊歷的途中也可能找到不同的隱藏升級裝備，使自己強化起來。



◆ 要小心對付敵人哦



◆ 騎著裝甲，真威風

去釣魚吧！！

SPT 機種：GameBoy Color

生產公司：ASCII ■ 記憶：電池記憶 ■ 對應週邊：通信對戰Cable

別樹一格的釣魚遊戲

在這個遊戲中玩者將會扮演一個釣魚充滿興趣的釣魚會會員，經過老師的教導和對手的比賽中不斷成長，成為釣魚高手。在這遊戲中也設有教學模式及魚餌圖鑑，使初學者也可以安心遊戲。



三個遊戲模式





Story Mode：扮演「魚餌釣魚會」的其中一個會員，在遊戲中學習釣魚及和不同的對有對戰。

Tournament Mode：在一定的時限中釣得總重量最高的一位便可勝出，你敢接受挑戰嗎？

通信對戰 Mode：就是使用對戰 Cable 和朋友對戰了，還可以留下成績記錄作比之用呢。



◆ 主角TAKASHI，是一個充滿好奇心的男孩。

J League Excite Stage Tactics

SLG 機種：GameBoy Color

生產公司：Epoch 社 ■ 記憶：電池記憶 ■ 對應週邊：通信對戰Cable

口袋中的 J League 球會！



◆ 可選用今年才加入的橫濱FC隊

玩者可以在全部 28 個 J League 球會中選擇其中一個，扮演他們經營者。然後將球隊訓練成為最頂尖的球會，你可有信心達成這個目標嗎？

本遊戲的資料庫是以 2001 J League開幕時的資料為準，所以都是最新的資料。所以各名球員都會如真實情況般登場。

在本遊戲中的 Victory mode 中，當玩者選了自己喜歡的球隊後，便決定球會的經營策略、人事管理及練習進度等等。除了本土對戰外，還可以邀請其他外國球來挑戰。另外，玩家更可以自創新角色加入球會中，使遊戲的變化變得更大。



◆ 作為球隊教練，要小心地看著球隊的表現



◆ 可以和外國的球會比賽呢

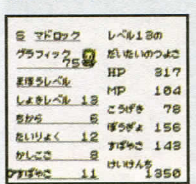
宇宙人田中太郎的 RPG 創作室 2

ETC 機種：GameBoy Color

生產公司：Enterbrain ■ 記憶：電池記憶 ■ 對應週邊：通信對戰Cable，TurboFile GB

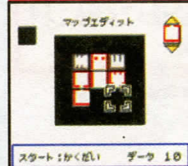
以輕便快捷便可以創作出自己的遊戲的「創作室」軟件系列，推出了最新作 -《宇宙人田中太郎的 RPG 創作室 2》。在今作中的教授模式將以人氣漫畫「宇宙人田中太郎」中的角色擔任呢！另外，遊戲還可以使用通信對戰 cable 互換資料，和朋友一起製作遊戲。

簡單的RPG 製作方法：



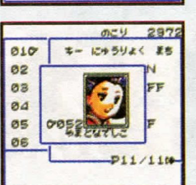
1. 設定角色

先製作主角們及他的伙伴們，最多可造8 個。要小心地考慮各角色間的平衡哦。



2. 選擇地圖

總共有六種Field Map 可供選擇。而房間內的部件，可以隨意組合，然後加入地圖裡。



3. 製作劇本

在這裡可設定故事，以及其中的對話。由於加入了人物樣子圖畫，這樣便可以真實地表現劇情了。

真・女神轉生 Devil Children 白之書

RPG 機種：GameBoy Color

生產公司：ATLUS ■ 記憶：電池記憶 ■ 對應週邊：通信對戰Cable



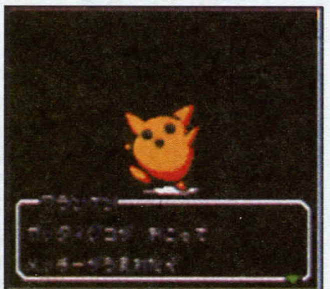
◆ 遊戲舞台以東京原宿為起始點

相信大家對女神轉生的名字一點也不陌生吧。這個遊戲便是這人氣RPG系列的最新作品。玩者在這遊戲中會扮演擁有魔鬼之力的少年馬沙崎，為身負重傷的好朋友，在魔鬼的手上救回他的妹妹。於是，便展開了往魔界的旅程。

今集《白之書》中使用的都是上集一樣的系統，但仲魔的數量已大幅增至330隻以上，而且合方法也新增了不少。另外還可以和以前的《黑之書》及《赤之書》中的仲魔通信合體或對戰，使遊戲性大幅提高。



◆ 仲魔數高達330種以上



◆ 可以和赤、黑二書的仲魔合體！

真・女神轉生 Trading Card Card Summoner

TAB 機種：GameBoy Color

生產公司：ENTERBRAIN ■ 記憶：電池記憶 ■ 對應週邊：通信對戰Cable

真・女神轉生的卡片遊戲終於在GameBoy上登場了。對於一貫的忠實玩家來說，當然可以很快便上手，而對於初學者或是未玩過此遊戲的玩家來說，因為附有教學模式，所以也能夠照顧周全。

遊戲的流程

首先當然是要取得卡片才能遊戲，這是可以經過購買或由事件中獲得新卡。當組成了至少三十張卡的牌組時，便可以開始對戰了。牌組的內容將會是勝敗的關鍵，可要認真地製作哦。



獲得卡片



組成牌組

戰鬥開始

花樣男兒 ~ Another Love Story ~

AVG 機種：GameBoy Color

生產公司：TDK Core ■ 記憶：電池記憶

這是以人氣少女漫畫《花樣男兒》為題材的冒險遊戲。玩者會扮演女主角Tsukushi，在充滿著各種事端的學園中經歷不同的事情。雖然是以同名漫畫為題材，也沿用了舊角色，但劇本故事是和原著是完全不一樣的。

在遊戲中，主角將會和四位男角發生不同的事件，究竟主角可否和她所喜歡的男孩交往，就要看看你的策略了。



◆ 在遊戲中使用流動電話將會是重要的一環



◆ 遊戲中充滿少女漫畫的浪漫氣氛

遊戲中的男角們

西門總二郎　花澤類　道明寺司　美作 Akira





爆轉 Shoot BayBlade

ACT 機種：GameBoy Color

生產公司：HUDSON ■ 記憶：電池記憶

不停地轉吧！！

最近在日本人氣沸騰的玩具－機械陀螺 BayBlade 也在遊戲上出現了！！本遊戲是以同題材的漫畫為藍本，扮演主角在街上搜尋不同的挑戰者，在對戰中賺得經驗值，或者得到不同的情報，又或者取得新的部件。

在這場陀螺對戰中，將會有主持人作出現場的解說，有著相當的漫畫味道！而在放出陀螺中也會需要玩家在特定時間中輸入不同的指令，真是一隻別樹一格的遊戲。



◆ 連打充滿POWER後跳起放出陀螺吧



◆ 使用不同的部件來將陀螺強化



◆ 主持人緊張地作出旁述

Mobile PRO 棒球 監督之采配 SLG

機種：GameBoy Advance

生產公司：KONAMI ■ 記憶：電池記憶 ■ 對應週邊：Mobile Adapter GB

以勝出PENNAT賽為目標

在這遊戲中，玩家可以在全日本棒球聯盟中的十二隊球隊中選出其中一隊，然後扮演他們的監督，以不同的人手調配策略來取得勝利。當然，要勝出一場是不夠的，要在PENNAT大賽中取得全勝才可以哦！


◆ 要好好看著選手的在場表現

活用Chip將球隊能力提升

在遊戲中除了要作出人物的出場調配外，遊戲中也有一些Chip，可以用來增強各個選手的各種能力。作為一隊的監督，要好好將這些Chip分配到不同的選手，以取得更佳的成績。



◆ 儲到一定的得點時，選手的能力便會上升


◆ 要將 chip 加到哪兒好呢？

Zero Tours RPG

機種：GameBoy Advance

生產公司：Media Rings ■ 記憶：電池記憶 ■ 對應週邊：通信 cable、Mobile Adapter GB

在未知的世界中展開旅程

為了尋找龍族的下落，主角們便往那住滿了玩衣偶的世界開始旅途。在這個遊戲中，敵人都是可愛的穿著了玩衣偶的怪物，真叫人下不了手！在旅途中，玩家會得到很多不同的寶物，而敵人身上的玩衣偶也是難得的道具之一呢！因為那些玩衣偶能夠在戰鬥中使用出來輔助主角的。



◆ 遊戲開始的導遊 - 可愛的 Harpy

只靠一人之力，恐怕很難才夠將全部的道脹都齊集吧。有見及此，本遊戲還附設了通信的機能，能夠讓玩者透過通信連線和朋友交換及買賣各種道具，這樣，得到稀有寶物的機會便會大大提高。



◆ 可愛的戰鬥~



◆ 使用玩衣偶，便可使出其中的得意技

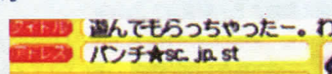
Star Communicator SLG

機種：GameBoy Advance

生產公司：KONAMI ■ 記憶：電池記憶 ■ 對應週邊：Mobile Adapter GB

由通信養育的寵物

這一隻活像小狗般的，就是這一隻遊戲的主角，也是大家可以遊戲中飼養的小寵物 - StarComi。而養育它的方法就是使用E-Mail通信！隨著E-Mail的傳遞，StarComi也會隨之成長，當成長到程度時，更有可能和朋友的StarComi結婚，製造出下一代來呢！！



◆ Email 中可以加上 StarComi 的趣怪表情

除此以外，遊戲中還附設了三個不同的MINI GAME來給玩家玩樂。而遊戲廠商KONAMI本身也提供了專用的主頁，讓玩家下載不同的道具來飼育StarComi。



◆ StarComi 的專用主頁


◆ 在這裡發送Email 吧！

筋肉番付 ~金剛君的大冒險~ ATC

機種：GameBoy Advance

生產公司：KONAMI ■ 記憶：電池記憶 ■ 對應週邊：通信 cable、Mobile Adapter GB

在日本電視節目中深受歡迎的《筋肉番付》的遊戲化系列最新作。隨著加入新的冒險要素，遊戲中的故事也大為豐富了。

在本遊戲中有總共六個不同的MINI GAME，主角金剛君便在這些MINI GAME中不斷的提升能力，它們包括有Strike Out、Shotgun Touch、Kick Target、Monster Box、Nine Hoops和Beach Flags六項，你能夠將它們都一一征服嗎！？


◆ Monster Box 其實即是跳高，面對著這麼高的跳台...


◆ 從美國來的轉校生Kain，可以和他一較高下呢



◆ 遊戲的舞台 - 奧迪他拿村

JGTP 公認 Golf Master Mobile ~ Japan Golf Tour Game ~

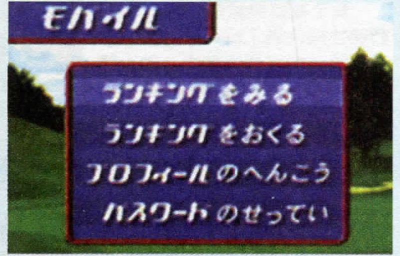
SPT

機種：GameBoy Advance

生產公司：KONAMI ■ 記憶：電池記憶 ■ 對應週邊：通信cable 、Mobile Adapter GB

一流的高爾夫球手們 世界級的挑戰

前作《JGTP 公認 Golf Master ~ Japan Golf Tour Game ~》在附設了Mobile Adapter GB的情況下再度登場。本遊戲中，主要目的當然是要使用最少的桿數來完成所有洞，而現在這些成績更可以透過Mobile Adapter GB來傳到網上，看一看自己的排名，挑戰更強的高手，以世界第一為目標！



◆ Mobile Menu 中可上網看自己的排名呢

除了一般遊戲模式外，本遊戲還增加了一些小遊戲。這些小遊戲都是以考玩家的技術為目的。例如一桿打得鬥遠，或是在草地上以一桿入洞等遊戲。這些也都是練習的好方法呢。


◆ 風向和地面的傾斜度都是考慮的條件之一


◆ 可以和去年的冠軍一較高下

水木茂新之「新・妖怪傳」



TAB

機種：GameBoy

生產公司：Prime Systems ■ 記憶：電池記憶 ■ 對應週邊：通信對戰cable

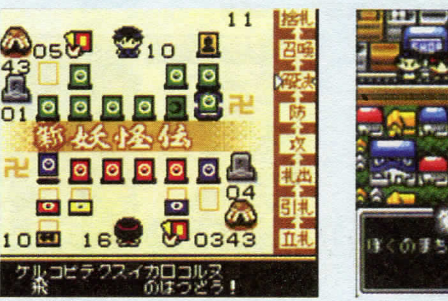
妖怪的卡片遊戲~

這一隻以妖怪為題材的卡片遊戲，邀請了漫畫界有名的水木氏來作原畫。在本遊戲中，登場的妖怪卡種類將接近300張，而且每張也是獨具特色的。

遊戲是以古代的日本為舞台，那時到處都鬧著妖怪。本遊戲的主角為了防止被封印了的妖魔再復活，於是便以卡片戰鬥的形式，在全日本到處冒險，除魔滅妖！由於本遊戲也支援通信對戰，所以也可以利用自己的卡片和朋友對戰或者交換卡片。



◆ 當遇到了妖怪，就免不了戰鬥...



◆ 卡片對陣！

◆ 為了獲得卡片，便要在地圖上找尋對手

麥當勞物語

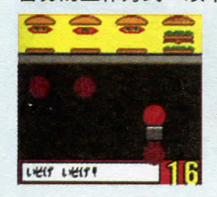
SLG

機種：GameBoy Color

生產公司：TDK Core ■ 記憶：電池記憶

在麥當勞發生的戀愛故事

在本遊戲中，玩者會扮演一位麥當勞的見習店長，在店上管理業務，但也自己也要親自下場！遊戲中附著大量MINI GAME ，概括地介紹了麥當勞的工作方式。以下是其中一些：



煎漢堡遊戲

在限制時間內煎好漢堡扒，但可要小心不要將它們烘得過份熟了。

入薯條遊戲

在限制時間內將薯條放入不同的包裝袋內，要注意大小的份量哦。





◆ 使用mail 相約對象出來遊玩吧

在放假的日子，便相約自己喜歡的女孩到處玩玩吧！經過多次的約會，可能會有告白的事件發生，甚至可以結婚呢！如果沒有對象的話，多在街上閒逛可能也會有不同的事件發生！

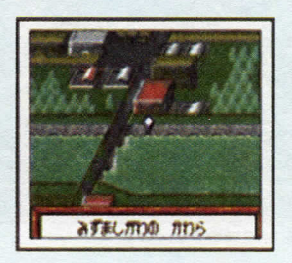
其他在過去兩周推出的遊戲：

PS

遊戲	廠商	類型
NANIWA 金融道 ~ 青木雄二之世間胸算用	講談社	ETC
元祖！動物占卜 + 戀愛占卜 Puzzle	Culture Brain	ETC
SuperLite 1500 Series- 麻雀戰術 - 安藤滿PRO 之亞空間殺法	Success	TAB
Simple 1500 實用Series Vol.08 在一小時內學會股票投資	D3 Publisher	ETC
Simple 1500 實用Series Vol.09 自我風格的香薰療法	D3 Publisher	ETC
Kid Station 去吧！麵包超人 ~ 和麵包超人一起大冒險	BANDAI	ETC
Kid Station DIGIMON PARK	BANDAI	ETC
Kid Station 再來 小魔女 DOREMI 魔法堂SMILE PARTY	BANDAI	ETC
戀愛預報	Princess Soft	AVG

GB

遊戲	廠商	類型
超 GALS！壽蘭	KONAMI	ETC
昆蟲博士 3	J.WING	SLG





TEXT BY 追風者SAKURA KI

風來之思寧GB2

~砂漠之魔城~

風來人的新冒險

以「隨機迷宮」而聞名的著名RPG遊戲《風來之思寧》,除了在N64大受歡迎之外,就連GB版亦出了第二集~沙漠之魔城~.今集仍然會保留「隨機迷宮」這系統,而且比較前作新增了不少新要素.另外,遊戲進行中的人物和怪物,仍然會像以往一樣保持Q版的外型,但一些插畫或過場畫面中出現的人物,都會以獨有的畫風來表演,這對於此系列的FANS來說很有新意.現在就等筆者這個追風者帶大家進入「砂漠的魔城」冒險吧.



GAME PLAYERS GAME・DATA

機種	GAME BOY COLOR
生產商	CHUNSOFT
遊戲類型	RPG
價格	4500日圓
容量	32M
記憶	BATTERY BACKUP
發售日	發售中

對應通訊CABLE

風來人日記一 ~ 牢獄逃脫 ~

風來人思寧(シレン)與他的拍擋貂鼠歌柏(コッパ),一起在沙漠中迷路.正所謂禍不單行,他們突然遇上沙漠風暴,思寧最終不支暈倒在地上.當風沙停了之後,出現了兩名士兵的身影,士兵們二話不說把暈倒的一人一鼠捉了進入沙漠的城堡之內.鏡頭轉到城堡之內,由於思寧他們被城內的士兵認為是可疑人物,於是便把他們關在牢獄中.正當歌柏在拼命掙脫鎖鏈時,突然牢獄地板的秘道打開,有一位妙齡少女走來,為思寧他們解開鎖鏈,並且叫他們趕快離開這裡.

雖然從牢獄到地下出口也只有六層,但城堡中的守衛卻十分之森嚴.除了有大批力量強大的魔城兵之外,而且很多地方還裝上睡眠氣體的陷阱.幸好風來人思寧有豐富的冒險經驗,所以要逃出這魔城並不太難.這時,有兩把聲音在說關於思寧的話,內容好像希望思寧能幫助他們那樣.他們成功逃脫了魔城後,接著便在他們視綫範圍可以看到的沙漠之城市伊魯巴(イルバ)進發.



◆思寧在沙漠風暴中暈倒



◆這便是沙漠魔城



◆要經常使用打斜來前進

◆逃離魔城又怎會難到風來人呢



◆就是這位妙齡少女救了思寧



◆魔城的旁邊便是伊魯巴城鎮

攻略 ~ 移動的技巧

這一版可以說是讓玩者好好熟習遊戲而設的,即使是初次玩這系列的人,亦能慢慢掌握到遊戲的操作方法.首先,打倒這版牢屋的敵人是不會取得經驗值的,因為此版的目標是要順利逃離這個沙漠魔城.雖然遊戲的類型好像是ACT RPG,不過其實它又不算是全實時的,因為就算主角背後有敵人跟著,只要玩者完全不控制主角作任何事(包括裝備和移動等),背後的敵人也會一動也不動的站著.所以玩者在控制方面要小心,要考慮到移動的方法和敵人之間的距離等等.

玩者控制的思寧可以作八個方向移動(上、下、左、右、上左、上右、下左、下右),玩者要考慮一條最有效的路來行.但當玩者想細微地調節思寧的方向時,可以按START掣後再調節.這技巧非常之重要,即使在日後的迷宮之中,玩者想突然轉方向攻擊背後敵人時,也可以利用這種方便的技巧.

牢屋

魔城兵　魔城強兵　魔城竜兵



◆按START掣便能作方向調整

風來人日記二 ~ 神秘的神像和男人 ~

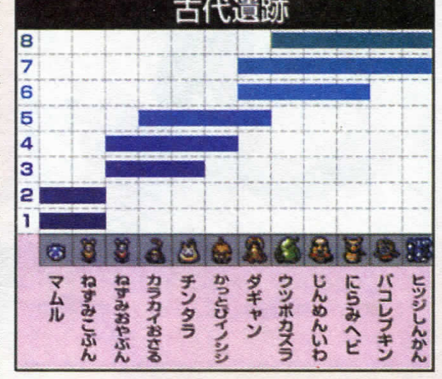
思寧和歌柏來到伊魯巴之後,聽到城內的人都在談論思寧剛逃出來的沙漠城堡.原來那座城的主人是這地方的領主,他以前是個心地善良的大好人,可是最近好像發生了什麼問題.領主和公主所住的那座城堡,經常也有怪物出現傳聞.再加上領主的性格變得很凶暴,城內的人都不禁為公主擔心.正當思寧要進入城內食堂的時候,突然從背後傳來熟人的聲音,原來是他的兄弟比基捷(ペケジ).二人連同歌柏在飯堂大快朵頤之後,比基捷便介紹這飯堂的太子女幸(サチ)給思寧們認識.之後歌柏要求比基捷解釋,為什麼會來到這個地方.原來他聽說這裡的城堡內的古代遺跡,藏著沒有人知道的寶藏,於是他便來到這裡碰碰運氣.後來他知道了思寧是從那城堡中逃出來之後,於是便要求思寧再次陪他進入城內,因為他現在仍未知道如何進入城內.

在沒關係的情況下,只有跟他再次來到那被伊魯巴居住的人稱為魔城的地方.當思寧他們進入古代遺跡時,他們的行蹤好像被人發現了.剛剛進入迷宮的入口時,比基捷顯得十分之興奮,他一不小心便掉進陷阱之中,不過身體卻並沒有受傷.他叫思寧先到遺跡的頂部,他稍後便會趕來會合他.

當三人到達了8F的封閉房間之時,發現傳說中的財寶原來是一尊神像.比基捷正想把這噁心的神像帶走時,背後突然出現了當天救思寧離開魔城的妙齡少女.她驚呼不要動那個神像,可是一切已經太遲.比基捷拿了神像後好像觸動到某些機關,四周也崩塌起來,思寧見狀立即帶眾人離開.可是當到了出口的時候,有一位神態古怪的人阻擋眾人之路.他除了把比基捷手上的神像搶走外,還把比基捷打傷倒地.正當思寧想上前阻止時,那男人便帶著神像逃去.



◆伊魯巴的居民都在談論那件魔城的事





◆這個便是思寧的兄弟比基捷



◆眾人在食堂中大吃一頓

共鳴效果表

組合	效果
こんぼう＋木甲の盾	武器和盾的強度+3
青銅の太刀＋青銅甲の盾	武器和盾的強度+3
カタナ＋鐵甲の盾	最大HP值+20
百鬼の劍＋百鬼の盾	體力值+4
ちからの腕輪＋バトルカウンター	當返擊敵人損害度X2
1ツ目ゴロシ＋百鬼の盾	獨角系怪物損害度+10
とうしの腕輪＋木づち＋木甲の盾	有使用了めぐすり草的效果

攻略

除了之前那個熱身迷宮之外,這個可以說是正式第一個迷宮.玩者最初只是隻手空拳,並沒有任何裝備在身.玩者要盡快在地上拾回基本裝備,否則絕對沒有可能赤手空拳打到最後.最基本的裝備是武器、防具和裝飾物三種,武器可以增加攻擊力,防具可以增加防禦力,裝飾物可以得到一些特別效果.不過其實今集會裝備上的共鳴效果,只要組合正確的話,便能會有些額外的效果.不過最重要的是裝備本身的能力,有時不能因為一些少少效果而裝備較弱的東西吧,這並不化算吧.另外,其實今集還有合成效果,不過要取得合成之壺才能進行,有時還可以合成意想不到的好東西.



◆這位便是食堂的太子女



◆聽說魔城的古代遺跡有寶物



◆比基捷要求思寧與他同行



◆開始時並沒有什麼裝備

◆裝備有些可以在商店中購買



◆有些商店會在迷宮中設置呢



◆這個便是邪神像



◆這可惡的男人把邪神像搶走

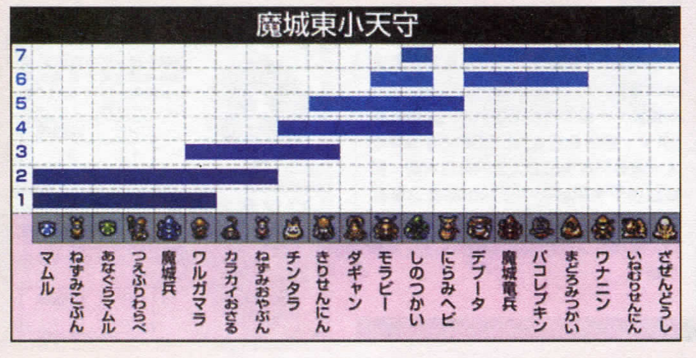
風來人日記三~勇闖東之天守閣~



思寧等人把比基捷帶回伊魯巴城後不久,他亦漸漸回復意識過來.後來眾人與村民談過剛才發生的事後,村民告知那位打傷比基捷的傢伙,是那位領主的頭號家丁撒嘉(ザガン).就在這個時候有位村民衝入來,說魔城發生變化,而沙漠的範圍亦急速地擴大.思寧等人聽過這消息之後,於是便立即走出城鎮的北面.在那裡早已經聚滿了驚慌失措的村民.看過魔城的異變之後,歌柏亦催促思寧趕去魔城的東之天守閣,找住在那裡的撒嘉取回神像,因為他們認為沙漠變成這樣很有可能與神像有關.

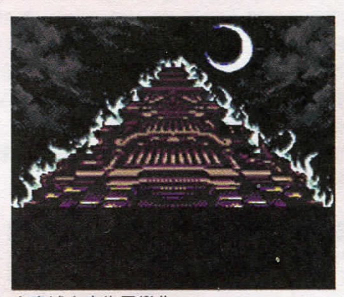
鏡頭轉到魔城的大典之內,城堡的領主正在讚賞取神像回來的撒嘉,而且他們現在只要等到月圓之夜,他們的計畫便會大功告成.有一個人剛剛偷聽領主們的說話,那個人正是救思寧離開魔城的雅狄嘉公主.之後撒嘉亦奉命來到找公主,從二人的談話內容來看,領主的計畫中公主是個不可或缺的角色.

這時思寧與歌柏已經到了魔城,經過了城堡的數層後,歌柏突然感到不適而倒下,正當思寧感到手足無措的時候,雅狄嘉公主出現在他們面前,她看到歌柏倒在地上便上前查看,原來歌柏中了魔城的毒,於是她便用魔法去替歌柏解毒.她之後請主角們盡快離開城堡,不過他們堅決要找回神像.思寧來到撒嘉的房間後,便因為取回那神像而大打出手.思寧把他可倒後,不過並沒有殺了他,但是在屏風背後有人偷襲他.原來是領主殺了沒有用的撒嘉,接著他更把思寧和歌柏打倒.這時公主這時亦趕到來,不過卻未能阻止領主殺思寧的想法.就在千鈞一髮的時候,一位宮女走到領主的面前發出強光,領主一時間失去視覺.這個宮女原來是保護公主的女忍者龍,思寧和歌柏也是這樣被救離魔城.





◆思寧把比基捷帶回伊魯巴城


◆魔城亦產生了變化



◆領主正在讚賞撒嘉



◆公主幫歌柏解毒



◆撒嘉在東之天守閣等待思寧

攻略~BOSS戰~

這一版最大的特點是有BOSS出現，撤嘉的力量並非一般力量嘍囉可以相比，如果玩者的LV不到13~14的話，相信玩者定要陷入苦戰中。不過打BOSS除了要LV夠高之外，還要準備一些有用的道具，例如回復HP道具和飯團等物品，還要一些強力的裝備等。如果準備的物品和裝備不足的話，應該使用道具(もちかえりの巻物)回到迷宮外，然後再準備好再次進入迷宮內。





◆一位宮女出手相救



◆她便是公主的保鏢阿龍



魔城兵

魔城中最弱的下級兵士，雖然外表看來很強，可是內裡不堪一擊。

HP	經驗值
5	0



魔城強兵

HP頗高的角色，不過攻擊力卻一般，再加上沒有經驗值可以取得，不用費神對付它

HP	經驗值
50	0



魔城龍兵

HP和攻擊力也很高的敵人，擁有龍系屬性的怪物，最強的魔城兵士，開始時對它只有不斷逃的份兒

HP	經驗值
50	0



マムル

思寧系列中吉祥怪物的第一位，亦是遊戲最弱怪物的其中之一，即使赤手空拳也很容易擊倒

HP	經驗值
5	2







ねずみこぶん

同樣是弱怪物的一份子，是最初進入迷宮時升級的好對手，不過要留意它的行動速度不慢

HP	經驗值
6	4

カラカイおさる

這猴子是最初進入迷宮時的強敵，一定要留意牠會意經逃走，由於打倒牠後的經驗值不少，因此不要讓牠這樣逃掉

HP	經驗值
12	10



チンタラ

思寧系列中吉祥怪物的第二位，非常可愛的敵人角色，能力與外表相符，只是HP較高吧了(最初)

HP	經驗值
11	6



かっとびイノシシ

會以身體撞向思寧，而且思寧會被牠撞飛，最好是背靠著牆等牠上來戰鬥。HP和攻擊力也高，絕對是個初期強敵

HP	經驗值
15	8



赤ねずみおやぶん

千萬不要以為與普通的老鼠沒有分別，這樣便會大大吃虧，比較ずみおやぶん強很多，而且也很敏捷

HP	經驗值
10	7



ダギャン

沙漠中出現的巨型蠍子，會利用尾部攻擊思寧。屬於龍系的怪物，擁有不錯的攻擊力和HP(中期)

HP	經驗值
13	10



ウツボカズラ

不要向這怪物投擲道具攻擊它，因為它會把道具吃掉並且提升力量，玩者要盡快消滅它才是上策

HP	經驗值
20	10

風來人日記四～月圓之夜～

在伊魯巴的食店內，思寧已經暈了三天，現在漸漸地醒過來。這時比基捷拿了草藥前來，不過他那熱烈的擁抱又再令思寧差點又再暈倒過去。思寧把藥草拿給仍在病床上的歌柏，不過歌柏叫思寧盡快取回那神像回來。思寧來到伊魯巴城的北面望著魔城時，他的背後站著公主的侍女忍者龍。龍請求思寧協助她，到魔城裡幫助公主和領主，思寧當然不會就手旁觀。鏡頭轉到領主的房間，他們正為即將來臨的月圓之夜而作準備，到時公主便是「儀式」中的重要角色。雖然公主並不願意，不過只有無言地接受領主的安排，不過領主亦為上次龍的出現而作出準備。



◆柏歌仍念著要奪回邪神像



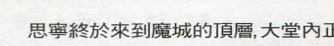
◆領主正在準備月圓之夜的儀式



◆LV有23的話便不會陷入著戰

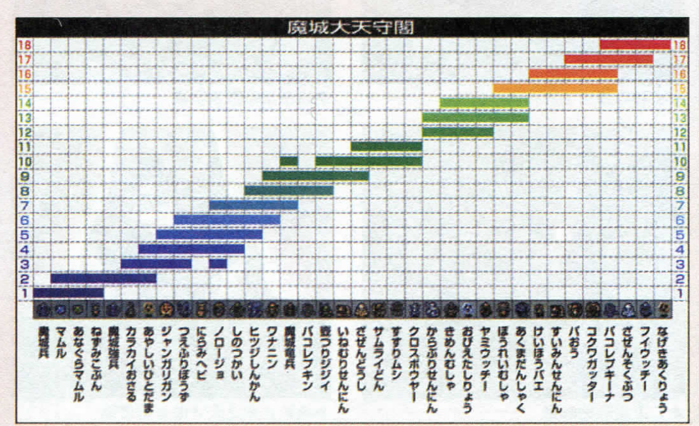
正當思寧準備好了出發的時候，比基捷追了出來，他亦要協助思寧去沙漠魔城。當到了魔城的入口時，思寧問比基捷有沒有問題，雖然他回答思寧沒有問題，不過從他不繼傳來的驚叫聲實在令思寧擔心呢。思寧到了十二樓的時候，聽到一些魔城兵正在談論今晚的祭典，之後再繼續前進。另一方面，公主在房間與阿龍談論今晚儀式的計畫，阿龍告訴她思寧亦會前來，她吩咐阿龍如果思寧有什麼危險的時候，便把那寶玉交給思寧。阿龍答應了公主後，那些魔城兵亦來請公主去領主那裡，阿龍亦在飛快離開了。

◆思寧趕去協助阿龍



◆惡魔最後破城而出

思寧終於來到魔城的頂層，大堂內正在進行滿月之儀式，於是思寧便小心伏在外面牆邊偷看。領主正在為將要完成的儀式而高興，公主跪在那個發著異光的神像前。突然領主走到大堂的一條柱前，一腳把躲在柱內的阿龍趕了出來，並且把她迫到牆邊。突然發生了一點意外，原來她伏著那幅牆是一度暗門，她與在外面偷看的思寧換轉了位置。正當領主要向思寧施以魔法時，阿龍從外面走進來，並且把公主準備給思寧的寶玉交給他。當領主的魔法打在思寧的身上時，那寶玉發揮著保護的作用。思寧就憑著那棵寶玉的力量，與領主戰鬥起來。思寧最後也敵不過領主(BOSS戰必定要勝利)，正當他要下手殺思寧的時候，領主的身體發生了變化，一隻長了翼的惡魔從他的身體走了出來，並且向著天花發出一度強光。那度強光把魔城的天花弄破，接著整座城也震動起來，那隻惡魔亦從城堡頂飛了出去。思寧和阿龍等人，亦把公主和暈倒的領主救出倒場中的沙漠魔城。



GAME PLAYERS

短評：一個以「隨機迷宮」這獨特系統見稱的RPG遊戲，曾經在各大小機種中曾登場的RPG名作，簡單容易絕對是遊戲的賣點，今集GBC版第二作亦有以上的優點。不雖要長時間拼命地去為過版而儲LV，絕對是適合生活節奏忙碌的城市人。故事簡單有趣和人物的外形可愛，相信就連不多玩機的女孩和小朋友也會喜歡。雖然遊戲不需要複雜地解迷才可過關，但筆者很享受擲道具和玩迷宮的獨特系統。

評分：7分

登場的怪物

パコレプキン

它是個鬼魂系的怪物,能在牆壁中遊走的敵人,也會繞著思寧發動攻擊.要留意它在牆壁中是擊不中,因此要避免在通道上與它糾纏

HP	經驗值
30	22

つえふりわらべ

一個手持魔法杖的怪物,當他揮動手上的杖後,思寧可能會中不同的咒語,所以別以為它是小孩的外表而小看它,但由於它HP較低,一擊便能消滅它

HP	經驗值
7	5

ジャンガリガリ

一隻會偷思寧身上物品的怪物,最可惡的地方還是會把偷來的物品投擲主角,如果被它偷了裝滿物品的壺便麻煩了

HP	經驗值
13	8

ヤミウッチー

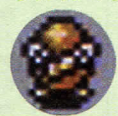
它是個揮劍作攻擊模式的怪物,雖然HP並不算很高,但在進入迷宮的中期來說並不是強敵,只要留意它有時會使出2回攻擊便可

HP	經驗值
37	52

ヒツジしんかん

外表很弱的羊神官,防禦力出奇的高,會向思寧唱詠攻擊力減半的魔法,這時思寧會有一段時間動彈不得

HP	經驗值
20	15

ワルガマラ

天生便是小偷的怪物,會接近思寧後把錢偷走,並且不知把錢放在那個地方.不過玩者只要看地圖,便會知道收藏在那裡

HP	經驗值
13	5

つえふりぼうず

つえふりわらべ的強化版,基本的攻擊方法和其他特性也很相似,HP和攻擊力等也稱為提升了少許,攻略方法亦相同

HP	經驗值
12	7

ぼうれいむしゃ

由きめんむしゃ死後化成,由於它HP只有4,因此它會很快便逃離思寧的視線內,玩者絕對不能讓它逃脫,否則當它上了其他怪物的身後,被附身的怪物會變得很強

HP	經驗值
4	1

じんめんいわ

防禦力很高的敵人,雖然HP只有25,可是要打上數回合才能擊倒它,不過幸好它的攻擊力並不強,因此玩者可以和它「肉搏」

HP	經驗值
25	21

ワナにん

玩者最好不要在通道上打倒它,因為如果它被打倒後會留下一個陷阱,是什麼陷阱也是隨機出現,因此最好引它到房間內擊倒它

HP	經驗值
24	18

ノロージョ

一隻十分邪惡的魔物,它會向思寧的物品施以魔法封印,令到玩者不能使用被咀咒的物品,玩者要留著一些解咒的道具

HP	經驗值
17	13

あくまだんしゃく

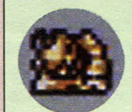
惡魔男爵的化身,它經常也會化身成為一個棺材,當思寧接近的時後便會現身,攻擊力和HP算一般,不過打倒它後的經驗值也算可觀

HP	經驗值
39	52

にらみヘビ

雖然外型是蛇,不過屬性部是龍系.因此這怪物的攻擊力和防禦力十分強橫,它會利用自己的蛇尾作攻擊

HP	經驗值
24	17

いねむりせんにん

一個經常會自動睡覺的怪物,當它睡著後打它也不會醒來.不過玩者要留意它的防禦力很強,如果裝備的武器不夠強會很難打倒它

HP	經驗值
20	23

壺つりジジイ

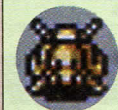
手持著一支魚竿,不過並不是用來攻擊思寧,而是從思寧身上釣走那些壺.只要在它逃走前打倒便可取回,但玩者要留意它逃走的速度十分之快

HP	經驗值
22	25

けいほうバエ

它令人覺得討厭的地方不是攻擊力或防禦力,是它那像鬧鐘那樣的特殊能力,當它響起了警報之後會把睡著的怪物吵醒,是個十分討人厭的敵人呢

HP	經驗值
34	48

モラビー

由於外型像隻兔子的關係,所以它會利用強大的跳躍力用蹄攻擊思寧.但是如果中期或後期遇上它也不必太擔心,只要思寧的LV不要太過低便可以

HP	經驗值
20	14

ざぜんどうし

以座禪的姿勢浮在半空,快速接近思寧後以旋風式形態施以撞擊,而且攻擊力十分之高,即使思寧的LV在10以上,也會被它扣去很多HP,再加上它的HP有40之多,HP不足便不要勉強

HP	經驗值
40	22

サムライどん

主要擅長攻擊的怪物,但要小心它有時會把玩者的攻擊力反射回來,HP不夠的話可以考慮遠距離攻擊方法

HP	經驗值
29	26

すいみんせんにん

いねむりせんにん的強化版怪物,除了所有的能力值也提升了很多之外,可是就連愛睡覺這地方也變得前身嚴重,很可笑的敵人角色呢

HP	經驗值
33	40

しのつかい

雖然是鬼魂系的怪物,但它並不能穿牆而過,不過玩者要留意它的速度,還有它的2回攻擊,要盡快接近它才是上策

HP	經驗值
17	12

ボウヤー

它會在遠距離用木箭向思寧攻擊,玩者應盡快接近它作反擊,而留意與它距離越遠所受的損害會越大

HP	經驗值
28	28

すすりムシ

外型軟泡泡的,HP和防禦力也不算高,可是它的特殊能力是令到思寧的力量下降,因此玩者要盡快把它擊倒為妙

HP	經驗值
15	24

パおう

有著大象一樣長的鼻子,感覺很神秘的魔法師,揮動手杖便會發動遠距離攻擊,攻擊力很強是他的特性,不過它的經驗值回報也不錯

HP	經驗值
40	83

あなぐらマムル

它與最弱的マムル很相似,不過能力也同樣地弱,在最初進入迷宮後好好利用它來升LV吧

HP	經驗值
6	3

ウルロイド

要小心它會與思寧保持一定距離,然後便會以拋物線的角度向玩者投擲砲彈,除了攻擊力很強之外,就連通道的牆壁亦會被炸得粉碎

HP	經驗值
30	35

クロスボウヤー

ボウヤー的進化型怪物,攻擊力和HP等能力值亦會大幅上升,使用的武器亦由木箭變為鐵箭,擋到它射來的鐵箭後可以拾來使用

HP	經驗值
28	33

コクワガッター

它的攻擊模式有兩種,除了接近思寧後作直接攻擊外,它還會把主角捉起然後投擲,而且它的攻擊力和防禦力也十分之高,是強敵之一

HP	經驗值
45	85

まどろみつかい

擁有獨眼系屬性的怪物,會向思寧不斷使用睡眠魔法,如果他與其他的怪物一起出現的話便會很危險,玩者要特別留意

HP	經驗值
16	15

とおせんりゅう

一隻攻擊力很強的怪物,經常會與其他的怪物一起行動,玩者要盡快把它消滅或找一些有利位置,否則被它們圍攻的話會很危險

HP	經驗值
36	30

からぶりせんにん

對付它絕對不能使用特殊攻擊,否則的話很有可能被它吃了,而且還會令它的能力上升,還是盡快接近它作直接攻擊為上策呢

HP	經驗值
33	46

バコレプキープ

它同樣是鬼魂系的怪物,也是パコレプキン的進化版,除了各種能力也比較高之外,攻略方法亦與前身相同

HP	經驗值
54	90

デブータ

會向思寧投擲石頭的怪物,由於它會以拋物線的方式投擲過來,因此就算有障礙物擋著,也可以準確地投中思寧

HP	經驗值
20	18

ミドロ

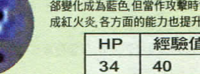
睡著時好像一塊泥磚,當行動起來時很像水泥一樣.不過只要思寧的裝備充足的話,它也不是一隻難對付的怪物

HP	經驗值
35	30

きめんむしゃ

玩者定要留意這隻的怪物,雖然它生前並不是十分強勁,但當它死後便會化成另一隻鬼魂怪物,詳情之後會再為大家介紹

HP	經驗值
40	47

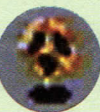
フイウッチー

攻擊力超強的角色,而且它不會主動接近思寧作攻擊,但這亦是它的致命缺點,玩者可以杖魔法向它作遠距離攻擊,是儲LV時的很好對手

HP	經驗值
50	210

きりせんにん

以前曾經為思寧施以回復魔法的老人,曾經成為風來人.不過由於它HP較弱,攻擊力也不太強,所以並不算是個強敵

HP	經驗值
13	8

あやしいひとだま

在魔城大守天閣中登場的怪物,本身會化成紅色火炎攻擊思寧,玩者要留意它的攻擊力和移動力頗高,幸好它HP和防禦力不高

HP	經驗值
14	6

おびえたしりょう

由あやしいひとだま那隻怪獸進化而成,攻擊模式十分相近,不過外表部變化成為藍色,但當作攻擊時會化成紅火炎,各方面的能力也提升了

HP	經驗值
34	40

なげきあくりょう

又是おびえたしりょう的進化版,除了能力值之外,基本上並沒有什麼地方改變了,只會在魔城大天守閣的18層中才會出現

HP	經驗值
60	70

武器表

名稱	基本攻擊力	合成可能數	購入價	賣出價	限界值	特徵
こんぼう	2	4	200	100	20	比較空手去攻擊敵人好,但沒有找陷阱等等的用途,和木甲の盾會有共鳴作用
青銅の太刀	5	4	500	250	30	除了可以在迷宮以內拾到之外,還可以在沙漠之城伊魯巴的商店買到,和青銅甲の盾有共鳴作用
カタナ	9	5	750	300	30	攻擊力和合成可能數也很高的武器,筆者推薦用來作合成之用
じょうぶつのカマ	6	4	2800	1400	20	對鬼魂系怪獸非常有效的武器,不過本身的能力值一般
1ツ目ゴロシ	8	4	2000	1000	20	用此武器來對付獨眼系的怪獸,效果十分之好,再加上原本能力值不錯,只可以在迷宮內的商店中才能買到的武器
木づち	3	4	3000	1500	20	可以用來破壞迷宮中地上的陷阱,不過要注意武器本身也有可能被破壞
スパークソード	10	4	3500	1750	20	每次可以揮動兩次的武器,有著強力的能源,因此也可以使出破壞力特強的會心一擊
オオカブトの斧	12	4	2000	1000	30	攻擊距離稍長的武器,與オオカプトの盾產生共鳴時,攻擊力會增加少許.
百鬼の劍	13	4	2600	1300	35	在迷宮內的商店中可以購買得到,與百鬼の盾會產生共鳴
風魔刀	15	3	5000	2500	30	合成可能數低,也沒有其他特別的特徵,不過強大的攻擊力已經令人很想擁有
妖光のヤリ	6	3	15000	7500	20	可以在沙漠之城內購買的最貴武器,最大特徵是可以中距離攻擊(兩方格)

盾表

名稱	基本攻擊力	合成可能數	購入價	賣出價	限界值	特徵
木甲の盾	3	5	900	450	25	最基本的盾,防禦力很低,不過合成可能數不錯,可以多作合成之用
青銅甲の盾	5	5	350	170	35	很容易取得的盾牌,可以與青銅の太刀產生共鳴
鐵甲の盾	9	5	1200	600	35	可以在沙漠之城伊魯巴的商店中購買,與武器カタナ會產生共鳴的效果
バトルカウンター	4	6	4000	2000	20	裝備了這盾牌之後,怪物襲擊主角時的捐害,將會反彈給怪物自己身上
百鬼の盾	14	2	3000	1500	10	玩者只要同時裝備此盾和百鬼の劍,便會有共鳴效果產生出來
地雷ナバリの盾	8	4	2500	1250	25	裝備後對地雷帶來的損傷程度減一半,不過要留意不能在魔城大天守閣中取得
オオカブトの盾	13	6	3500	1750	15	防禦力和合成可能數也很高,與オオカプトの斧同時裝備時會有共鳴反應

腕輪表

名稱	合成可能數	購入價	賣出價	特徵
回復の腕輪	2	850	250	裝備後回復HP 的速度十分之快,非常地便利的裝備,但同時亦很快會肚餓
のろいよけの腕輪	3	1500	750	可以防禦咀咒的防具,要在迷宮中的商店中購買
とうしの腕輪	2	1500	750	裝備了腕輪之後,迷宮的所有地形,還有怪物們所在的位置,全部也能一目了然
ちからの腕輪	3	1200	600	可以得到額外提升力量三點,但離開迷宮後便會回復正常
ハラヘラズの	3	2000	1000	無論做任何的事情,思寧的滿腹度也會減少,不過裝備此防具後會變成微微地上升呢
よくみえの	3	1100	400	與喝了めぐすり草後的情形一樣,能看到陷阱和平常看不到的怪物

矢 (按SELECT+A 掣便能發射)

名稱	購入價	賣出價	特徵
木の矢	10	5	能遠距離攻擊怪物的飛行武器,距離越遠攻擊力便越大
鐵の矢	20	5	比木之矢更強,取得後便會自動加算起來,最多可以持有99支

食料表

名稱	購入價	賣出價	特徵
おにぎり	25	10	可以回復滿腹度50%,當滿腹度是最大的時使用的話,最大值便會加1點
大きなおにぎり	100	50	可以回復滿腹度100%,當滿腹度是最大的時使用的話,最大值便會加2點
きょだいなおにぎり	200	100	可以回復滿腹度200%,當滿腹度是最大的時使用的話,最大值便會加5點

卷物表

名稱	購入價	賣出價	特徵
しきべつの巻物	250	50	如果讀了此卷物的話,在未曾識別的寶物之中,會有一樣會被識別,在魔城東小天守那關可以取得
あかりの巻物	250	50	可以立即確認迷宮所有地形和寶物的位置,當進入不白的迷宮時應立即使用
しんくうぎりの巻物	300	50	使用後房間內所有的怪物亦會受到損害,所以最好是在佈滿怪物的房間中使用
バクスイの巻物	300	50	使用後房間內所有的怪物便會睡著,即使在通道上使用亦有同樣的效果
パウーアップの巻物	450	50	使用該卷物後的一定時間內,主角的攻擊力會微微地提升,最好使用的時機是在BOSS 戰前
こんらんの巻物	300	150	和使用こんらん草有相同的效果,房間內的所有怪獸會同時產生混亂,效果會持續大約20個TURN
ゾワゾワの巻物	100	50	讀了此卷物之後,房間內的所有怪物也會180度改變方向,玩者要留意背向自己的怪獸
おはらいの巻物	100	50	當中了咀咒之後,只要使用此卷物的話,所有的咒語也會自動消除
天のめぐみの巻物	3000	2000	此卷物可以令思寧裝備著的武器+1
地のめぐみの巻物	3000	2000	此卷物可以令思寧裝備著的盾+1
せいいきの巻物	3000	50	使用後所有的直接攻擊也不能令思寧受傷,不過矢或魔法仍會有損害
ワナけしの巻物	100	50	把迷宮內的所有陷阱清除,不論是隱藏著的陷阱,還是陷阱人放的陷阱,也會在使用卷物後消失
ひきよせの巻物	500	250	把思寧的同伴立即呼喚過來,不過當沒有同伴的時候使用的話,有可能呼喚出迷宮內的寶物或怪物

壺表

名稱	購入價	賣出價	特徵
ほぞんの壺	1000+ 回數 X150	500+ 回數 X75	可以收納一定數量的物品,但不可以收納壺
回復の壺	1000+ 回數 X150	500+ 回數 X75	收納了的東西會轉換成補充思寧的HP,收納了的物品不能再次拿出來,滿了後不可以再使用
合成の壺	1800 回數 X150	900+ 回數 X75	把武器、盾和腕輪放入壺內的話,便會有可能產生合成的作用,變出不同的物件
しゅくふくの壺	1500+ 回數 X150	750+ 回數 X75	被放進內的物件,會產生祝福的效果

草表

名稱	購入價	賣出價	特徵
やく草	50	20	可以回復25點的HP,當思寧的HP 滿了的時候飲的話,最大HP 值會加1點
おとぎり草	200	100	可以回復100點的HP,當思寧的HP 滿了的時候飲的話,最大HP 值會加2點
めぐすり草	50	20	使用後,迷宮內所有的陷阱和平時看不到的敵人,全部也會被玩者看到
ドラゴン草	100	50	喝了後從口中噴出火球直線飛去,可作遠距離攻擊武器,可以扣掉敵人50點HP
ふっかつ草	1500	750	只要思寧持有此藥草,當他一死便會自動使用而復活,非常便利利道具
命の草	150	40	可以增加最大HP 值3點,而且如果思撫中了咒語等攻擊的話,使用後便會回復正常的狀態
どくけし草	550	200	如果因為被毒蟲系怪物襲擊或毒箭所傷的話,只要使用此藥草便會慢慢地回復
ちからの草	1000	300	當最大體力值(ちから)滿了時使用的話,最大值便會加1點,但當體力下降的時候使用,便會回復體力值1點
どく草	1000	300	如果自己使用了此藥草,體力值會減1點,行動速度會減一半.所以這草藥是用來投擲敵人的
こんらん草	100	50	向敵人投擲的藥草,使敵人產生混亂的狀態,有效時間大約10 TURN 左右
すいみん草	100	50	被投擲中的敵人會產生睡眠效果
ざっそう草	2	1	把這藥草投向敵人也不會有什麼效用,思寧喝了也只有增加5% 的滿腹度,不太有用的藥草
たかとび草	100	50	自己使用或投擲敵人也可以,會產生一瞬間移到另一個地方的效果,當遇上強敵時逃走最有效
すばやさ草	100	50	使用後移動速度加倍,也有2回攻擊的可能性.可惜只有7 TURN 有效的時間,建議在BOSS 戰前使用

杖表

名稱	購入價	賣出價	特徵
ふきとばしの杖	300+ 回數 X20	150+ 回數 X10	遇上強勁怪物時,可用此杖打它飛出老遠,然後再用箭去作遠距離攻擊
みがわりの杖	1500+ 回數 X20	750+ 回數 X10	把敵人變成為思寧公仔,這樣便吸引其他怪物攻擊公仔,很有趣的杖
ばしょがえの杖	300+ 回數 X20	150+ 回數 X10	當被一群怪物圍攻的時候,可以用此杖把敵人與自己的位置調換
まどうの杖	1000+ 回數 X20	500+ 回數 X10	用此杖攻擊怪物的話,它們會產生混亂和瞬間停頓等等狀態,出現的效果是隨機發生
かなしばりの杖	2000+ 回數 X20	1000+ 回數 X10	向敵人揮動此杖的話,敵人會被金縛術變得不能動彈,這時思寧才慢慢攻擊未遲
せんこうだんの杖	500+ 回數 X20	200+ 回數 X10	揮動此杖會發出聖光來攻擊敵人,當使用回數下降的話,可以利用合成之壺,合成增加使用回數



© 2001 MARUCOME／Victor Interactive Software Inc.

牧場物語 3

～將心燃點起來～



GAME PLAYERS GAME・DATA

機種	PlayStation 2
生產商	Victor Interactive Software Inc.
遊戲類型	SLG
價格	6800 日圓
容量	DVD-ROM
記憶	240 KB
發售日	發售中

對應DUAL SHOCK

TEXT:SAKURA KI



牧場主人的心得

在牧場物語3中，玩者要經過春、夏、秋、冬四個季節（每季30天），在不同的季節會有不同的天氣，例如乾燥和下雨等等，還有很多不同的因素影響著牧場的運作。可是如果要取得遊戲的HAPPY ENDING的話，只是努力把牧場經營是不行的，玩者必須要找到救回牧場的方法，否則的話便只有接受BAD ENDING的下場。經過筆者不斷嘗試之下，找到了一些必須要注意的事項。

耕種

由於不同的農作物所賣得的金額也不同，所以除了最初可種收成快的馬鈴薯之外，漸漸地要改種可賣得更高價錢的農作物。由於要保留多些時間去與村民溝通而引發事件，因此筆者並不建議把八塊土地也種農作物，否則每天把所有農作物灌溉後，已經是下午四時後，這會錯過很多EVENT。當然如果為了要弄不同的料理，那麼便需要特別種一些農作物了。

農作物	種子價錢	賣價	成熟日數	備考
馬鈴薯（ジャガイモ）	20G	60G	4~5 日	只可以收成一次
蕃茄（トマト）	30G	80G	7~9 日	成熟時間短，乾旱期生命力效強
粟米（トウモロコシ）	30G	120G	9~11 日	收成時間較長，不過價值最高
麵包果實（パンの實）	40G	100G	8~10 日	收益較小，又容易枯萎，但很多料理也需要它

畜牧

主角可以飼養的動物有四種（狗、雞、牛、馬），基本的飼養方法已經在上期談過，不過還有一些事項需要特別留意。好像生病的問題便是，筆者曾經試過一連六隻雞也生病（牠們有病時不會生雞蛋，也不會活動），可是動物之藥只能儲存一個，玩者要先醫好一隻然後趕去買另一個，非常辛苦，所以筆者一定要經常存放一個。另外，除了雞之外，所有動物都需要抽空與牠們談話或玩耍，這樣才能增進彼此的感情，牠們亦才能健康地成長。

料理



料理除了可以作禮物送給村民之外，還有補充主角體力的重要功能。不過不同的料理，也有不同的回復功效，玩者可以參考下面的表來製造料理。另外，如果找到好像蘋果一樣的力之果實的話，玩者記得讓主角吃掉，這可以增加主角的體力。

料理名	材料	調理器具	回復效果
煎蛋	雞蛋	平底鍋	C
生蛋	雞蛋	＼	C
熱牛奶	牛奶S	煲	C
酸乳酪	牛奶M	煲	C
芝士	牛奶L	煲	B
特製芝士	牛奶G	煲	A
庵列	雞蛋＋不同的材料	平底鍋	B
布丁	雞蛋＋牛奶	焗爐	B
果醬	三個相同的果實	煲	C
蛋糕	麵包果實＋牛奶＋不同的材料	焗爐	A
魚料理	魚＋不同材料	煲／平底鍋	A

用愛救牧場



主角受了父親的委託，來到祖父留下來的荒廢牧場，在這一年內好好經營這裡，並且在這一年內找到阻止這裡興建遊樂場的方法。其實遊戲共會有八個不同的HAPPY ENDING，亦即是有八個不同的方法救這地方。但是要引發這些HAPPY ENDING的話，首先要提升特定人物的好感度，如果對方是女孩的話，也有可能會產生戀愛的結局呢。相反如果不能達成這八個HAPPY ENDING的條件，那麼玩者便要接受無情的BAD ENDING了。如果玩者真的不幸獲得BAD ENDING，千萬不要就此灰心放棄，因為只要利用BAD ENDING的SAVE再玩一次，主角在之前辛苦經營牧場之物和金錢，都會在遊戲一開始便能承繼，那麼玩者便能多些時間和物資去找滿足HAPPY ENDING的人和物了。

HAPPY ENDING

ENDING 1~ 女神之服篇

首先主角要與在古羅保家的別莊的積娜提升好感度，那麼她便會向主角談她想造一套女神的衣服。接著主角再與姬迪成為朋友，她便會替積娜設計女神的衣服。主角到女神之泉找女神相談後，然後到道具店買絹絲交給女神，她七天後便會把七彩的絹布交給主角，這當然是送給積娜的禮物。到了最後，如果積娜對主角的好感度夠高的話，積娜便能完成女神的衣服，並且可以救回這條村呢。

ENDING 2~ 珍獸相片公開篇

主角和與莎拉和三位小神仙成為好友後，小神仙會告訴主角有關被白色怪物的事，之後再與莎拉相談後，知道白色怪物是隻瀕臨絕種的動物。由於莎拉不想牠被人類傷害，所以並不答應主角提議把牠的相片公開。之後只要繼續增加莎拉的好感度，她便會來約主角晚上七點去替白色珍獸影相。雖然第一次沒有等到牠的出現，但過了幾天莎拉會再約主角，這次便能成功影到珍獸的相片。如果最後莎拉對主角的好感度夠高的話，村會變成自然保護地區，也可以避免興建遊樂場。

ENDING 3~ 發現珍貴蝴蝶篇

首先從職人隼的口中聽到藍之蝶的說話，因為藍之碟只會出現在「藍霧」之花上，之來可以到花店問拉娜有關「藍霧」的事情。三天後，找搜集珍貴植物的巴積魯說話，他會答應主角幫忙找「藍霧」的種子。再過三天，巴積魯會把「藍霧」的種子交給主角，玩者這時要帶種子到女神之泉旁邊的一塊小田，只要主角要好好把「藍霧」培植成長，過了不久後，「藍霧」會出現傳說的藍之蝶。這時如果拉娜對主角的好感度夠高的話，便會發生特別的EVENT 。

ENDING 4~ 曲奇比賽獲勝篇

主角首先要與姬迪成為朋友，她便會開始造曲奇餅。主角經過三次的試食之後，便會與她在拉娜的家中發生造曲奇餅的事件。之後主角要替姬迪找書（おまじないの本）和材料（金之蛋和金之牛奶），只要替她找齊以上三樣東西，她便能在曲奇餅比賽中獲得勝利。不過玩者要留意她的好感度，不夠的話是不能成功的。

ENDING 5~ 黃金蕃薯復活篇

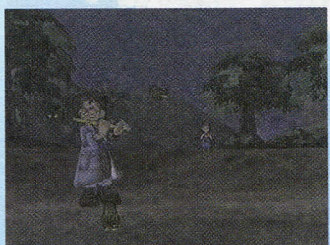
這個ENDING 會比較特別，會有兩個不同的結局。首先主角要與冒險小孩狄姆成為朋友，之後便會答應與他一同冒險尋寶，同時亦可以從卡撒手上得到尋寶圖。接著玩者可以選擇兩種行動，第一，把自己飼養的小狗帶到古羅保家的別莊，那麼小狗會找到一條秘密通道，在密室中找到黃金蕃薯的種子。第二個方法是不繼提升千金小姐迪雅的好感度，那麼她便會親自告訴秘道的事情給主角知道。主角把黃金蕃薯的種子，種在花店旁邊的花壇上，過了不久之後便會長出黃金蕃薯。記著如果用小狗去找出秘道的話，ENDING 會沒有了迪雅的告白場面。


積娜受歡迎而被迪雅妒忌



土木三人組


一晚便能增建廚房


道具屋的露先生很喜歡吹笛



與他成為好友後便會送主角牧童笛



姬迪開始學弄曲奇餅



優勝獎金竟然有10000G 那麼多


建狗屋也是找職人兩兄弟


當有疑問請多些找女神相談


把道具屋買的絹絲交給女神


七天後女神便會親自帶到主角的家


女神請主角把七彩絹布帶給積娜



積娜收到彩虹絹布很高興吧



因為積娜分心製造女神衣而被迪雅罵

ENDING 6~ 競馬大賽優勝篇

這一個是沒有愛情的結局，主角開始時要常常在保拉尼牧場中做兼職，而且還要和卡撒成為好朋友，這樣的話便會發生卡撒送馬匹給主角的事件。主角得到馬匹之後，要好好飼養牠和培養感情，當主角能成功騎上馬匹四週奔跑時，便會發生與卡撒和莎拉比賽的事件，主角必定要把二人打敗。之後在冬之13日，到保拉尼牧場參加在20日中舉行的競馬大賽，只要主角取得勝的話，村便會變成舉行跳馬的地方。

ENDING 7~ 幸福藍鳥發現篇

這ENDING並沒有特定的女性會向主角告白，除了拉娜和姬迪之外，其他三位女孩只要有足夠好感度的話，他們便會向主角告白。這結局的關鍵人物，就是道具屋的露先生，主角首先要與他成為好朋友。有了足夠的好感度之後，在星期六他休息的日子中，來到茶店和酒場旁的湖邊，他會把牧童笛送給主角(玩者可以利用此笛來命令小狗)。之後只要繼續與露先生增進友誼的話，在星期六的湖邊會再發生餵雀仔的事件。最後如果主角與露先生的好感度足夠的話，他便會請主角去聽他吹奏，到時還會引來藍之鳥出現，因而亦進入這個HAPPY ENDING

ENDING 8~ 釣得幻之魚篇

主角與職人新成為好朋友後，便會發生送魚竿給主角的事件。之後主角只要利用魚竿釣上3條或以上的魚，新便會告訴主角有關幻之魚的事情。如果主角再釣多五條魚以上的話，新便會告訴主角他親眼目睹幻之魚。之後再與職人的烏度和新等人談話，接著去道具屋買新的魚竿，然後利用新魚竿釣六條魚以上。接著要與新的師兄弟隼成為朋友，只要他對主角的好感度增加之後，會發生主角拜託隼幫他做可以釣幻之魚的魚竿。這時玩者除了要一邊增加隼人的好感度外，還要收集十個香草，這樣隼人便會完成那強力魚竿。主角只要能利用這支魚竿把幻之釣上來，這樣便能得到這個HAPPY ENDING了。


迪雅因妒忌而罵積娜，馬上便感到後悔


大家和好如初吧



三位小神仙告訴主角被白色怪獸襲擊


主角幫三位小神捕捉怪獸



這珍獸便是白色怪獸



莎拉阻止主角們捕捉珍獸



女神叫主角把珍獸的照片公開



莎拉最初並不願意協助主角



三位小神仙的科拉度暈倒在地上

為了報答主角而送上好東西

主角病倒時好感度最高的女孩會出現



露先生會給主角餵雀的飼料



主角吃了力之果實後會增加耐久力



如未能達成HAPPY ENDING的條件便是失敗


與露先生一起餵雀


莎拉最後也答應替白色珍器照相


BAD ENDING



要得到馬便要到卡撒的牧場做兼職

迎接愛情的結局

當滿足了上述那八個HAPPY ENDING的條件後，如果有某些女孩子對主角有一定程度的好感，那麼最後會出現那位女孩子向主角表白的鏡頭。其實村裡會與主角發生愛情的女孩子共有五位，可愛又嬌俏的姬迪、活潑又爽朗的莎拉、文靜又能幹的積娜、有錢又刁蠻的狄雅，還有像花那樣美麗的拉娜。只要玩者滿足某HAPPY ENDING的條件，再配合好感度最高的那女孩（詳情可參考以下的表），那麼便能發生愛情的ENDING。遊戲完結了之後，還可以在兩年後的春天繼續遊戲，與那位告白少女繼續情緣呢。

名字	ENDING	註解
拉娜（ライラ）	發現珍貴蝴蝶篇	如果她的好感度高便會發生告白，但如果主角與道具屋的露先生（ルーン）感情好的話，那便會發生她與露相戀的結局
莎拉（サラ）	珍獸相片公開篇／幸福藍鳥發現篇	珍獸的結局需要她的高好感度，她便會向主角告白。藍鳥的ENDING她也適合。
迪雅（ディア）	黃金蕃薯復活篇／幸福藍鳥發現篇	在黃金蕃薯篇中，如果她好感度高便會向主角告白，在藍鳥的結局中也可以告白。
姬迪（ケティ）	曲奇比賽獲勝篇／釣得幻之魚篇	如果她在曲奇結局中對主角好感度高的話，她便會向主角告白。不過在幻之魚的ENDING中，她會和職人新（シン）發生感情。
積娜（ジーナ）	女神之衣篇／幸福藍鳥發現篇	只要在女神結局中和藍鳥的ENDING中，她對主角好感度高的話，便會向主角告白。



要如何提高好感度？！

主角的牧場位於一條小村之內，雖然並不是十分繁榮，不過仍會有不同的人在村中生活。要與村民好好相處的方法，說話溝通是最基本的方法。不過如果要提升村民的好感度的話，單單靠說話是無法提升的，要經常向目標人物送上他／她喜歡的食物或東西。但是玩者要留意送禮的技巧，如果送上人家喜歡的，好感度會大幅度提升。相反如果送上人家不喜歡的（例如：草、牧草和失敗的料理），這只會得到反效果呢。各位只要跟著以下的表去送禮，這樣便不會有什麼問題呢。至於如何做出不同的料理，玩者可以參考上期（016）的攻略。

人物溝通表

角色	喜歡的物品
拉娜（ライラ）	PINK CAT MINT 草（ピンクミントキャット草）
莎拉（サラ）	櫻桃（クランベリー）
迪雅（ディア）	藍莓（ブルーベリー）
姬迪（ケティ）	芝士（チーズ）
積娜（ジーナ）	大魚（大きな魚）／雞蛋（タマコ）
新（シン）	魚料理
隼（ハヤト）	蕃茄（トマト）
露（ルーン）	雞蛋料理（タマコ料理）／礦石類
卡撒（カザン）	甜點／蛋糕（ケーキ）
狄姆（ティム）	雞蛋（タマコ）／芝士（チーズ）
科露（ウォール）	所有料理
烏度（ウッド）	礦石類
朗拿度（ロナルド）	所有料理
瑪保（マーブ）	特製芝士（特製チーズ）／特製芝士蛋糕（特製チーズケーキ）
巴積魯（バジル）	藥草／香草（ハーブ）
狄比度（テビッド）	蘑菇（キノコ）
艾波利（エボニー）	蘑菇（キノコ）
科拉度（フラット）	蘑菇（キノコ）
女神	野菜蘑菇（野菜キノコ）

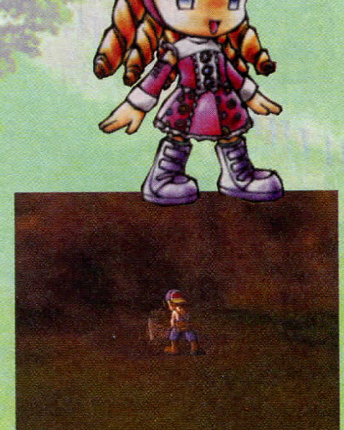

好好與馬仔溝通吧


積娜會主動來與主角談及女神之衣的事


姬娜會替女神之衣作設計師

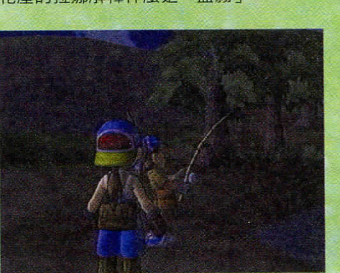

露先生的家就在道具屋旁邊


花屋的拉娜解釋什麼是「藍霧」


把「藍霧」的種子種在女神之泉旁邊


隼人會告訴主角關於藍之蝶的事


女神亦會告訴找「藍霧」的線索


新把自己用開的魚竿送給主角


把熟睡中的動物吵醒的話會減友好度



エヴァーグレイス II EVERGRACE

GAME PLAYERS GAME·DATA

機種	PS 2
發行商/製造商	FROM SOFTWARE
遊戲類型	ARPG
發售日期	發售中(6月21日)
容量	DVD ROM
記憶	100KB

TEXT:綿羊大王

上回提要：
進入雙女神之寢殿，內堂內，巴薩拉和迪克不知以甚麼方法降到地底，於是我們便開始找尋辦法追擊他們。

巴薩拉與迪克逃到地底

Check Point

1.進入沉睡光堂(眠れる光堂)。

2.先後進入「東回廊」和「西回廊」，內裡敵人會分別分組出現，每擊倒一組敵人，前方石台會升高一級，共擊倒四組敵人後，便可進入以上兩個回廊。

3.先後進入「A」、「B」、「C」和「D」四個房間，擊倒所有敵人後，進入當中房間，均可踏上轉移點，到達指定鐘樓。

4.依照地圖字樣，鐘樓內，分別以指定PA攻擊各個大鐘，即可解除大鐘封印。

5.解除全四個大鐘封印後，回到沉睡光堂(眠れる光堂)，可通過大堂中心光柱降到下一層，進入最後之戰。

6.在兩場首腦戰中勝利，即可攻破遊戲。

光堂深層內，巴薩拉與迪克再無路再退，而繼我們之後，飛燕克與亞柏恩亦來到。


由於石台會升高，應先踏上下一級石台後才擊倒每組最後一名敵人。


畫面有字樣後才好發動PA，否則不會成功。

MAP 24 雙女神之寢殿

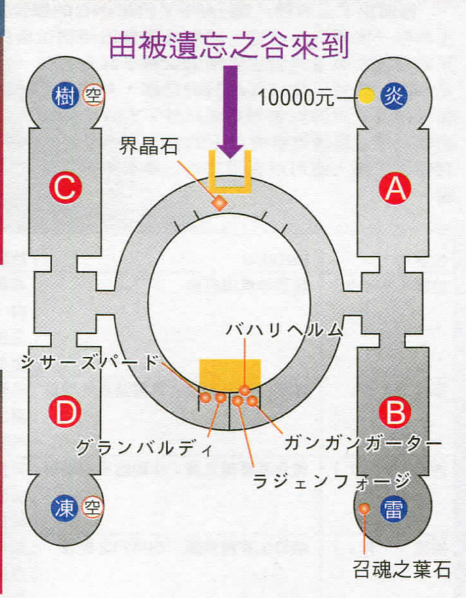
地圖上會出現的新敵人：

炎怪

特性與對策：
以雙拐攻擊，攻力不強，身形龐大。攻擊時動作極其緩慢，可一口氣收拾它。

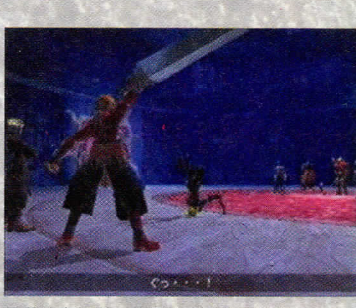

小天使

特性與對策：
以氣體攻擊。攻擊頻率不高，待它攻擊後上前，接近實行猛烈攻擊可輕易收拾。



飛燕克：「可不能交給你們辦！大哥，我有話一定要跟你說！大哥以前就很在意，與我不是同一位母親而出一事。你任何時候都維護我，甚至退到副手位置…連我到發覺了，你那樣子…為何你往往那樣子，只找著壞籤。自己單獨苦惱，擅自離軍，竟然被這鬼術師欺騙，好蠢啊！大哥從以前起就是蠢材！」
迪克無動容，冷冷地道：「只有那些嗎？特地來說那些話？依然無變，還是小孩子。你不要出手，巴薩拉。由我解決我弟弟。」
飛燕克：「迪克！」
飛燕克不容我們出手，我們只好旁觀。

註：已經是最後戰鬥，玩家可以盡情使用「召魂之葉石」復活。


旦見迪克輕鬆一移便避開飛燕克的攻擊，並且以驚人力量強轟向飛燕克雙刀，單單受到衝擊，飛燕克已暈死過去，亞柏恩唯有帶走飛燕克，留下我們收拾爛攤子，決戰巴薩拉與迪克。

首腦：

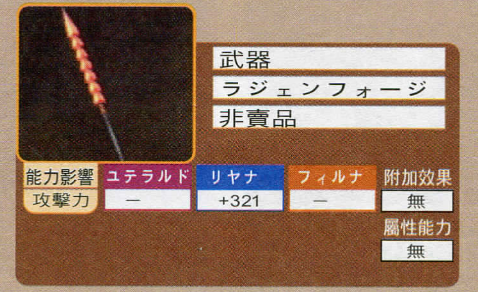


巴薩拉與迪克

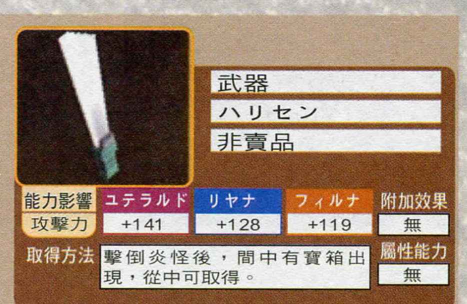
是次能在地圖上拾到的新裝備



武器				
グランバルディ				
非賣品				
能力影響	エテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+381	+326	+292	無
				屬性能力
				無



武器				
ラジェンフォージ				
非賣品				
能力影響	エテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	—	+321	—	無
				屬性能力
				無



武器				
ハリセン				
非賣品				
能力影響	エテラルド	リヤナ	フィルナ	附加效果
攻擊力	+141	+128	+119	無
取得方法	擊倒炎怪後，間中有寶箱出現，從中可取得。			屬性能力：無

特性與對策：

簡單講，組合主攻的是迪克，即使防禦力多強，他攻擊力亦足以一擊殺死玩家。注意，他雙手發出藍光時即是施展一擊必殺攻擊的時候，故要小心留意。而他的其他攻擊，其實攻擊力不過600、700點，相比之下，也不足為患。

至於巴薩拉，他會在場內閃閃縮縮地偷襲玩家。通常，他會發動魔法陣將玩家困在一個極狹窄範圍，讓迪克無不留情地攻擊。如果真的不幸被困進內，除擋格外，再無更好辦法。要避開被魔法陣圍籠，必須經常移動。由於要經常移動，所以在該個時段最好去追殺巴薩拉。

當巴薩拉被攻擊後，他會馬上閃到另一處，攻擊一定要快。巴薩拉體力不高，只要耐心追捕，與及避免正面撞上迪克，很容易可收拾他。

提醒大家，巴薩拉亦會加喚出巨型木偶，木偶懂得以廣範圍死光攻擊玩家，很煩人，最好先收拾木偶，才好追擊。

當擊倒巴薩拉時已較好應付迪克。小心被他發藍光的必殺攻擊打中，謹慎接近攻擊，即使他擋格也不要在意，繼續攻擊吧。由於迪克起手揮動大刀的動作很慢，在擊中玩家前，玩家也可以成功截擊，制止他攻擊，只要重覆攻擊，要收拾他不成問題。

若果玩家出現不慎露出破綻，應馬上命令其餘兩名成員使用PA攻擊迪克，為自己解圍。







擊倒巴薩拉與迪克，滿以為可以解除「魂之咒縛」，但事情並未完結。

巴薩拉：「不要以為已完結！只要…莎加的半身仍然存在！」

巴薩拉憤然指著莎加，一拐一拐站起，不知又想運起什麼戲法。



◆眼前，迪克突然揮刀斬殺巴薩拉，情景曲折離奇。

迪克：「多番兜轉…可能當初就應該這樣做…」

一旁，由兩尊石像托著的水晶球也泛出奇怪光茫。

迪克：「實之水晶失控了…在呼喚著那女孩的靈魂…」

緋蘭：「我？」

迪克：「莎加與嘉美露並不真正被巴薩拉操縱。巴薩拉知道她們的靈魂被這水晶束縛…他只是從旁使橫手的三流…」「你們很快便會知道…」

爆炸中，迪克與水晶球一同在閃光中消失，轉晴間，我們亦被轉移到一個冰世界，正前面，莎加與嘉美露靈魂寄生到水晶球旁邊兩尊石像，再度重生，並且進化，長翅膀，體形也變得龐大，四處無路可走，只能在這場中作困獸鬥脫生。

首腦：



莎加與嘉美露

特性與對策：

與之前一樣，莎加屬性凍，嘉美露屬性炎。切勿使用有關屬性攻擊，只會為他們補充體力。

莎加與嘉美露攻擊模式同出一轍，

跟玩家相隔於遠距離時，會使出遠距離屬性攻擊(火炎彈或冰凍彈)，

而相隔於近距離時，則會發動全方位衝擊波，或小型屬性球攻擊。

每隔一段時間，兩位會同時昇空，在空中使出全畫面攻擊，此時只能擋格。

任何遠距離PA攻擊沒有多大效用，要戰勝，必要埋身肉搏。

接近女神時，小心她們使出衝擊波，莎加的足以一擊殺死玩家，而嘉美露的亦能扣去玩家八成SG。

成功埋身後，兩位女神也不太靈活，只要攻擊命中，她們再沒有足夠時間方反擊。

比起方才與巴薩拉與迪克和一戰，雙女神易應付多了。

提醒玩家，在擊倒其中一名女神後，請留意舞台地底，看見有一個水晶球在四處游走吧？它才是主體。

建議待水晶球在玩家身邊時才擊倒另一名女神，好讓雙女神倒下後，玩家能從速攻擊水晶球。

水晶球升空後，在一段時間後，雙女神會復活，玩家須重新擊倒雙女神，才能再攻擊水晶球。只要水晶球不滅，女神會不斷復活。

要擊中水晶球，其實有多個方法。當然，最簡單莫過於水晶球浮現時，於水平線伺機攻擊。不過，若果這般攻擊水晶球，相信要歷十多個回合才能摧毀之。

所以，要以最快時間摧毀水晶球，最好裝備PA ACCESSORY「飛翔之証」，不斷昇空攻擊水晶球。若果「飛翔之証」等級有一定水平，如是者，兩個回合內可消滅他。

上述方法以外，亦可為三名成員同時裝備上備有導向能力(日稱：追尾)的PA ACCESSORY，當水晶球出現時，瘋狂使出所有PA，PA會自動追縱水晶球，加以攻擊，同樣可以在兩個回合內消滅他。

假設在戰鬥之時，玩家沒有太多召魂之葉石，或其他回復道具，或可使用一些備有「SG吸收」能力的裝器，吸收敵人SG。

戰鬥開始前，玩家更可使用PLAMYRA片強化該武器，令武器能吸收更多SG，以作回復之用。



水晶球才是主體，它會令莎加和嘉美露復活，盡快收拾它吧！

水晶球粉碎後，靈魂得到解放，莎加與嘉美露終於能夠安息。隨著她們的靈魂，我們亦回到沉睡光堂。

莎加與嘉美露：「多謝你們…」

緋蘭：「莎加，告訴我！為何我與妳擁有同樣記憶？」

嘉美露：「莎加已不會回答了。在被遺忘之谷，莎加甦醒時，巴薩拉力量不足以控制莎加。於是他粉碎了莎加的靈魂，去支配她。靈魂的碎片四碎…詛咒束縛了某位女子…那是妳。」

緋蘭：「那，我沒有記憶是因為那事嗎？還有，引起災禍之夜的是？率領異形的，果然，是我！」

萬料不到自己是元兇，緋蘭傷痛欲絕。

嘉美露：「對不起，再沒有事物能束縛你們。」

恩雷：「我會封印這谷，再無人會打擾你們沉睡。」

事件經已完結，再留在這裡，緋蘭只會更傷心，我決定離去。

「走吧。」



離開沉睡光堂，回到綿毛草原，已是黃昏。

湖前，不可思議地，在綿毛飛舞時，草原同時響起一片柔和音樂。

緋蘭：「是嘉美露的寶物。在湖底…」「很傻吧？所謂的寶物竟然是…」「所有也消失了…」「喂，回去吧！」

飛燕克在遠處迎接我們回去，亞柏恩亦在一旁。

飛燕克：「有報告說蒙亞有不軌企圖！我需要你們的力量，希望你們加入『修達』軍，攜手戰鬥。」

亞柏恩：「忘了告訴你們，巴薩拉他其實出生『蒙亞』。似想利用雙女神進行神秘研究。」

又是蒙亞所為，我對蒙亞的怒火再加深，我發誓：「我一定會消滅『蒙亞』！」



飛燕克：「那走吧！」

重新加入修達軍，臨出發時，緋蘭忽然與我們道別。

緋蘭：「尤迪能，恩雷。我絕不會忘記你們。盼你們成為出色戰士。」

緋蘭轉身回程往沉睡光堂，大概想陪伴莎加與嘉美露吧…

恩雷想上前阻止，我亦只能忍痛拉著他。



恩雷：「緋蘭！為什麼阻止我，我不要！」

「加入修達軍，她只會更加痛苦。緋蘭引起災禍之夜，殺了修達人民。即使你不介意，最痛苦的始終是緋蘭。」

我們四名未來「修達四劍主」由當日起同時重拜修達軍，之後，再沒有遇見緋蘭。「魂之咒縛」旅程，亦於當天結束。但我，向蒙亞復仇之旅，才剛剛開始。

註：以後事蹟請見EVERGRACE 第一集

遊戲重溫？

於遊戲結束時，玩家可以存取記錄，開始EXTRA MODE模式，重新開始遊戲。模式內，玩家可以沿用爆機之時所有道具、PA ACCESSORY 等級及裝備，如希望完完全全取得所有裝備及道具，可再度挑戰遊戲。

TEXT：亮



捉馬騮2001 送上最後攻略！

GAME PLAYERS GAME DATA	
發售商	SCEI
售價	5800日圓
容量	CD-ROM
記憶	83KB
發售日	發售中
機種	PS2

PS2/ACT/1P/對應DUAL SHOCK2

接著上期的攻略，筆者會在今期送上最後攻略。

SPECTRE的路線

（スペクターなみコース）

只要將猴子的路線、人類的路線和是博士的路線完成後，最後一條路線「SPECTRE的路線」便會出現。

PICOT大陸Lv1 → PICOT大陸Lv2 → PICOT大陸Lv3 → PICOT大陸Lv4 → PICOT大陸（SPECTRE戰）

PICOT大陸Lv1

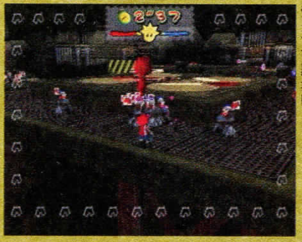
進入後便會發現這條路線內的猴子與一般的有著很大的分別，這裏的猴子叫坦克馬騮。這些猴子除了懂得乘坐坦克車外，當發現主角後更會集體發動攻擊。只要他們的坦克被擊破（可用炸彈MD或用猴子射向坦克馬騮），更會以極快的速度逃走，論逃走速度，他們比起穿上溜冰鞋的SKATE猴更快。另外，四周更有不少的飛彈發射器阻撓玩者前進，而它所放出的飛彈更有導向的性質，一旦給飛彈纏上了便會很麻煩。在LEVEL1的路線中，便要留意各處的飛彈發射器，被飛彈擊中更會有掉下深淵的危機，所以當看見飛彈出現時便要立即逃走。

在遊戲一開始時，可按下有箭咀的按鈕便可變輸送帶的方向，利用心利MD便可改變飛彈的飛行軌跡。玩者可在中央的膠囊處取得孖煙囪，而通往前方的通道在一定時間後便會下陷，在通過時不要忘記在左面的膠囊啊。

而在通道的盡頭，會有著很多的坦克馬騮等待玩者，善用心利MD便可令飛彈飛向這些馬騮。若要在這取得S RANK，便要懂得交替使用炸彈和心形MD。



飛彈會被香蕉吸引著。



若坦克馬騮身上是藏有孖煙囪，在身旁是會有顯示的。

PICOT大陸Lv2

在這個正方形的範圍內，四周都充斥著猴子，由於他們的位置太分散，而當一眾猴子都向你發動攻擊時，情況就會變得十分混亂。這時心形MD便可發揮效用，用來集合他們，再送他們一個炸彈MD吧。至於改變輸送帶方向的按鈕，筆者就認為沒有多大的用處。四周沒有圍牆亦是令人十分頭痛，盡量小心一點，免得掉下去而浪費時間。另外，擊破坦克馬騮後，有些猴子會駕駛一些較細的坦克出來，他們的目標當然是玩者，當碰到任何東西便會發生大爆炸。由於他們的體積細小，所以要小心留意四周的環境，否則很容易便會被炸死。



要小心左面的坦克。

PICOT大陸Lv3

這版基本上是一條直線來的，所以難道方面亦會較低。沿途上有很TIME PLUS在高處上，用2段跳便可取得。在初段的孖煙囪全都放在膠囊內，但到了道路的末段時，即有心形、炸彈和搖控MD的地方，所有的孖煙囪都會在坦克馬騮上，要取得他們的孖煙囪，最簡單的方法便是先用心形MD，將他們集合在一起後，接著再投出搖控MD，並控制坦克馬騮撞向其他普通猴子，這樣既可令坦克馬騮失去坦克，又可將普通猴子撞死，真是一舉兩得。



將坦克馬騮撞向普通的猴子。

PICOT大陸Lv4

這版的範圍比大，而玩者要不斷往上層走回收孖煙囪。第一層可不用理會，來第二層後，發覺四周都佈滿炸彈，而通往第二層的樓梯旁有個飛彈發射器，倚著左面前進應可避開它。在中央處可取得指示ITEM，用炸彈MD炸開周圍的炸彈便可取得孖煙囪和前往第三層，若載著孖煙囪的箱子太大，很容易會被炸彈「卡」住，所以玩者一定要引爆所有炸彈。來到第三層，就只有穿著孖煙囪的猴子與及一些心形MD，為了要繼續前進，玩者便要用心形MD吸引猴子過來，並將他們射往上方的炸彈上，在這裏用猴子引爆炸可謂唯一的方法，在前往第四層時記著攜帶一個心形MD。最後一層－第四層上有著不少坦克馬騮，可用先前帶上來的心形MD令他們聚集，再用第四層的炸彈MD將他們炸死，取後往下跳便可回到起點處，即是傳送點，完成任務（若大家細心觀察，便會發現在這層的猴子會不敬禮和做掌上壓，很像一個軍人呢）。





◀炸彈會「卡」著孖煙囪，故玩者一定要將炸彈引爆。

▶通往第四層的樓梯上被炸彈堵塞著，所以玩者便要用猴子引爆炸彈。

PICOT大陸（SPECTRE戰）

要與SPECTRE決戰，便要通過數過區域才可，而玩者在這時是不需要回收任何孖煙囪的，亦沒有時間限制。進入第一個區域，看似很大，其實內裏的構造十分簡單，亦沒有任何隱藏著的東西，取得中央的1UP後便可直達出口（按下有著SPECTRE樣子的按鈕便可開啟前方的門）。

第二區域是一條直路，在旁邊可取得不少1UP，而這裏的情況和之前一樣，必須按下按鈕才可令門開啟，雖然沿途上有很多坦克馬騮阻撓玩者，但要成功通過並不困難，最後只要按下所有數字按鈕便可開啟後方的門。

第三區域要走的路會較長，亦會有較大的危險，加上通道會下陷，故令難度大增。不過，不依照通道行走，反而會得到較好的效果。在每條通道的旁邊都有個升降台（印有SPECTRE的樣子），只要以它作踏腳石，便可用更快的速度走到出口，亦可避開所有猴子的攻擊。

來到第四區域，玩者便要開始回收孖煙囪的行動，在邊緣的位置藏有不少膠囊和TIME PLUS，取得所有孖煙囪後便會與SPECTRE決戰。

當全數取得猴子們的孖煙囪後，幕後的首領SPECTRE便會與主角作最後一戰，他會乘上一部巨大的馬騮機械人，這部機械人的攻擊模式有4種，分別是用手擊出爆風、放出LASER、放出飛彈和放出猴子攻擊。應對的方法非常簡單，若是爆風的話，可往相反的方向逃走，例如是右手擊出，便可往左方逃走，反之亦然。大家可放心，他是不會雙手同時擊出爆風的。若是放出LASER的話，便盡量往遠處走。至於放飛彈，用2段跳便可輕鬆避開。若他放出猴子的話，更可用這些猴子來攻擊他。

雖然博士提議先用炸彈MD或猴子攻擊這部機械人的雙手，但若用猴子來直接攻擊他的身體就更為化算。將他的機械人擊倒後，他會乘坐自己的小型飛船，並放出猴子、LASER、飛彈，甚至會用飛船作突進攻擊。其實應付的方法與之前的無異，唯獨是他那招突進攻擊較為麻煩，但要是吸著猴子，便可令這招無效化。最後只要擊破他的飛船，並取得最後一條孖煙囪後，便可欣賞爆機畫面，而結局當然是……



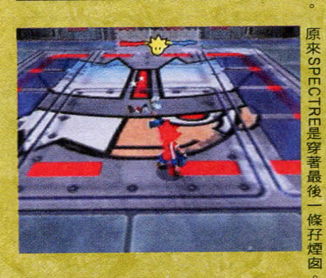




利用升降台，很快便可走出第三區域。



第四區域的任務是要回收所有孖煙囪。



原來SPECTRE是穿著最後一條孖煙囪。



爆機後的特別模式

當爆機後，便會增加一個稱為EXPERT的模式，內裏的難度比之前的高出了許多。除此之外，進行遊戲的時間將會改為黃昏，主角衣服和吸塵機的顏色亦會改變，顯示玩者取得評價的畫面亦會不同。最特別的地方是當玩者完成每一條路線後，便會有一個新的猴子溫泉，即是說整個遊戲是有6個猴子溫泉的，再加上兩個基本模式，所有隱藏元素便差不多集齊了。





▶時間變了黃昏。

◀主角衣服和吸塵機的顏色改變了。

▶新的模式。

◀這便是其中一個新的猴子溫泉。

GAME PLAYERS GAME·DATA	
機種	PlayStation2
發行商 / 製造商	ARUZE
遊戲類型	RPG
發售日期	6月28日（發售中）
售價	6800 日圓
容量	DVD ROM
記憶	86KB
1P/ 對應 DUAL SHOCK 2	

TEXT: AINHO

謎之聲的來源…
審判之輪的秘密…
這一切將會一一解開
—攻略最終回—

SHADOW HEARTS
シャドウハーツ

上期最後講到在傀儡塔的實驗室之劇情中，若果Alice成功阻礙德壞開動電流的攻擊，便可以回上海的碼頭乘坐船隻來到隱藏版面的香港九龍城砦，然而這裡就正是舞鬼的居城。雖然進入與否也不會影響本編的故事發展，但想知道舞鬼的事和得到一些貴重的道具，不妨到這裡走一趟吧。在九龍城砦前的空地上，從市民口中得知這個建築物當中有怪物出沒，所以大家都外出避難。進入建築物內，首先從通道的右邊樓梯，來到盡頭一間類似實驗室，取得進入舞鬼房間必要的鎖匙，然後回通道上到頂層舞鬼的房間，利用剛才所得到的鎖匙打開門口，進入後發現房間內滿佈血跡和實驗品屍體，朱震就表示這些都是舞鬼研究黑魔術和屍操術所得出的結果。這時，Roger連同舞鬼一同出現，似乎舞鬼已成為Roger的實驗材料，可是Roger沒有說出他的目的，接著他便命令新生命的舞鬼與各人展開戰鬥…





VS BOSS 傀儡舞鬼



與之前在上海對付舞鬼一樣，特殊攻擊只會幫助他補充體力，故此這一戰基本上是以物理攻擊對付他。由於舞鬼在戰鬥一開始時會使出具即死效果的「死亡之遊戲」，所以應在進入舞鬼房間之前替全員裝備「レオナルドベア」。舞鬼的體力為1080，闇屬性，二人以物理攻擊對付他，餘下一位則負責回復的工作。

SHOP LIST（九龍城砦）

名稱	價格	名稱	價格
革の帽子	600	リベットキャップ	1700
カジュアルベルト	600	ウエスタンベルト	1700
十二星座の腕輪	10300	干支の腕輪	11500
スパイク	2810	レオナルドベア	3330
身代わりクン	5200	メディリーフ	50

メディシード	120	マナリーフ	100
マナシード	300	ピュアリーフ	230
ピュアシード	510	幸運の護符	480
慈愛の護符	820	叡智の護符	1280
人魚の涙	70	聖母の微笑	75
天使の羽衣	80	妖精の溜息	85
子鬼の牙	95	靈獸の尾	90
青銅の矢尻	100	青銅の小刀	200
銀の砂時計	100	金の砂時計	200
テント	480		

ENEMY DATA

城徨神／地屬性／HP500／MP240／Exp1000／Cash1000
るい／風屬性／HP200／MP300／Exp450／Cash600
斑羅／光屬性／HP250／MP200／Exp450／Cash600
快真羅／闇屬性／HP250／MP360／Exp450／Cash600
赤鬼／火屬性／HP400／MP240／Exp800／Cash1000
青鬼／水屬性／HP400／MP240／Exp800／Cash1000


マナリゾーム




峨眉刺



フェイスガード

メディリゾーム



ピュアリゾーム



魂の刻印



福引券　精靈の祝福

隨著成功擊敗舞鬼，Roger 亦見事失敗逃去。若確定經已取走這裡的全部道具，在這裡已再沒有逗留的必要，可以乘船返回上海到傀儡塔拯救 Alice。利用「牙王門之鍵」打開牙王門並擊破守在入口的 BOSS 戰後，便得到「玄武の繪畫」。進入傀儡塔裡，首先從中央祭壇左邊的通道，進入德壞的房間取走朱雀再放入玄武，而這裡還找到一本文學系圖片誌「押入し本れのエロ本」(上海天國)。接著從左邊樓梯往上層，將朱雀放入桌上的穴位，令旁邊的門打開來取得「白虎の繪馬」，然後再次回到德壞的房間，取走玄武再放入白虎，到右邊的上層，將玄武放入桌上的穴位，令旁邊的門打開來取得「青龍の繪馬」，之後回到地面將青龍放入中央的祭壇上，這樣左邊二樓通往德壞實驗室通道的封印便會被解除。







VS BOSS 閻羅王：金剛



這名首腦的體力為1800，屬火屬性，對於物理攻擊的防禦力高，Urmnaf 應變身成龍人用鐵水砲對付牠，只要玩者有耐性的話，要戰勝牠並非難事。

命の刻印　▲第三の鍵



福引券

叡知の護符

福引券





Urmnaf等人來到德壞的所在地，看見德壞準備借助Alice的力量開始十五年前的儀式。德壞表示鬼神御靈會已與以前不同，向Urmnaf說這裡將會成為你和父親的墓地後，他便派出一隻仙狸跟大家作戰，不過只要使用Margareta的特技「スナイプ」，便可將擁有HP 700的牠一擊即死，輕鬆至極。戰勝後，Urmnaf叫德壞不要再拖延我們的時間。大家來到德壞前，Margareta就說出今時大家都不會對神降迷信，已經不流行了，而德壞就說：「Alice！現在眼前沈睡著的力量將會解放，大家迎接著封印在地脈四方神的排除所引發的大地震、嵐和火炎，迎接神的降臨吧！」後，便開動機器將Alice的精氣吸收到傀儡塔的靈機，然後與我們展開戰鬥。雖然大家戰勝了他，但德壞表示Alice的精氣經已注滿傀儡塔的靈機後，便逃到上層的門口離開了，相信大家已難阻止德壞儀式的開始…





ENEMY DATA

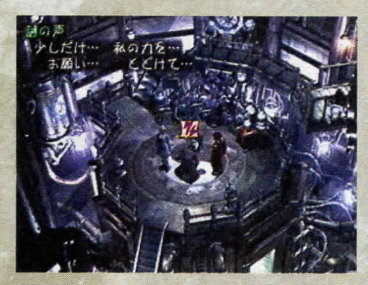
怨真羅／風屬性／HP175 ／MP10 ／Exp330 ／Cash400
哀真羅／光屬性／HP325 ／MP200 ／Exp330 ／Cash400
怒真羅／水屬性／HP100 ／MP0 ／Exp330 ／Cash400
貓豚蛇／地屬性／HP83 ／MP200 ／Exp215 ／Cash320
影／闇屬性／HP78 ／MP0 ／Exp220 ／Cash360
水虎／火屬性／HP155 ／MP10 ／Exp280 ／Cash330



VS BOSS 德壞



基本上對付德壞這一戰並不困難，體力為1700 ，火屬性。要注意的地方就只有他的全體火炎攻擊，以及令JUDGEMENT RING SYSTEM加快的異常效果。只要留意角色的體力常保持充足的狀態，很快便可勝利。



Urmnaf將Alice救起後，朱震說她身體中的精氣經已完全被吸取，但Alice就表示沒有問題，我要和大家一起剷除德壞和鬼門御靈會。就在此時，Urmnaf又再次聽到謎之聲，說少…借我之力…求求你…接著Alice便感覺到有一股強大的力量注入身體內，令她回復精神站立起來，表示與大家一起並肩作戰。接下來玩者便要決定與德壞決戰的同伴，筆者建議大家選回復役Alice在隊中。同一時間，川島中佐和加藤所率領的日本軍經已爆破入口成功攻入塔內，加藤向川島表示只要最後消滅塔內餘下的怪物，中佐要將上海成為日本軍的據點的願望便會得以實現，更稱讚中佐攻擊傀儡塔的策略非常上手，接著川島便說好了，我要將怪物擊倒，目標塔的最頂層後，畫面便回到Urmnaf等人那邊。





這時，玩者可以向旁邊上海輪重連隊兵站第08中隊的日本士兵購買一些裝備，且建議儲存一下進度。來到塔頂上，朱震看見地下畫上了一個煉獄曼荼羅，原來這個就正是裏鬼門御靈會的九天仙術究極奧義。接著德壞借助天空神的力量注入身體內，在新世界來臨之前，為了追討全部的仇恨而變身成閻羅大王－凌德…

VS BOSS 閻羅大王：凌德



德壞所變身成的閻羅大王－凌德，體力非常高，有3000之多。由於牠會使出石化及沈默的異常效果攻擊，所以之前一定要裝備防這些效果的道具，然而牠無論對物理抑或特殊的防禦力都很強，加上基於沒有屬性的關係，任何的攻擊和特技也不會對牠遺成很大的傷害，故此無可否認這是一場耐久戰。總而言之，體力不足就要立即回復！

戰敗後回復原狀的德壞，為了堅決達成自已的夢想，竟釋放身體內餘下最後的力量，燃點傀儡塔的靈機將天凱凰甦醒降臨世界上。這時Roger出現，表示能夠來到這裡見到裏鬼門御靈會的秘儀，是一生之中不會遺憾，然後便利用他高強的法力解開天空神的封印，Urmnaf企圖衝上前阻止Roger的行動，可是途中他竟與天空神融為一體消失了，然而天空神甦醒的破壞力，更令整個上海毀於一旦，變成一片紅紅烈烈的火海，只見Urmnaf身上的怨念之寶玉棄在地上，亞細亞篇亦代表告一段落……

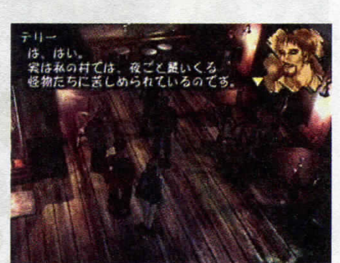






事件發生的半年後，Alice和朱震來到歐洲的捷克－布拉格，朱震表示今日整天的勞動，不如去吃飯，Alice就提意到酒吧飲一杯，朱震也很同意。進入市內的一間酒吧，朱震人有三急會先去洗手間，當Alice與買東西的老婆婆談話過後，朱震便會出來。朱震對Alice說很精神呢！究竟有沒有掛念過Urmnaf啊？Alice就回答在這半年內，我一直相信他會回來，但可是被Margareta的無理說話欺騙而來到歐洲裡，這麼久也沒有有關他的消息…然而朱震就說Urmnaf能夠與怪物同化，是不會這麼容易死去的，終有一天會遇見他後，她也開始回復信心。

這時，一名叫Terry（テリー）進入了來向酒吧的master說聽講有位有名的驅邪之人來到這店裡，他所指的相信是朱震吧。於是朱震上前向他說找我有甚麼事要辦，他專程從遠方前來的原因，原來他的村莊在一個月前開始每晚都受到怪物襲擊，用槍也無法將它們殺死，以致有無數的犧牲





者出現，而他所居住的比智杜里斯（ビストリッシ）小村莊，昔日是由貴族之領主統治，已有三百年歷史，現在留下的古堡已再沒有人居住了；然而怪物出現的同時，這個城堡便亮起燈光，相信怪物與這個城堡有關，所以希望朱震到城堡中調查。於是朱震便答應Terry將襲擊村莊的怪物根絕，而Alice就表示不如找Margareta一起調查。Terry向二人說聲謝謝後，便返回村裡等待你們的好消息後便先行離開了。可是不幸事件隨即發生…就在朱震和Alice與酒吧的人交談時，突然聽到一下男性的慘叫聲…Alice：「這聲音！？」朱震：「難道是！！」兩人立即走出酒吧往上方的城牆走去，發現一名擁滿妖氣的老婆婆在場。擊退她後，Terry在說出村…拜託你…Michelle（ミシェル）…Nina（ニーナ）…後，便支持不住死去了。對於來到歐洲初次感到有邪魔之氣的二人，由於事態嚴重，Alice便叫朱震不等Margareta立即先行出發。



SHOP LIST（布拉格）

名稱	價格	名稱	價格	名稱	價格
チェインベスト	5500	慈愛の護符	820	小鈴の腕輪	3120
貝殻の腕輪	2770	子鬼の牙	95	翡翠のラリエット	5050
スパイク	2810	金の砂時計	200	ピュアリーフ	230
メディリゾーム	300	リベットキャップ	1700	聖母の微笑	75
幸運の護符	480	香木の腕輪	3000	青銅の矢尻	100
妖精の溜息	85	身代わりクン	5200	ウエスタンベルト	1700
銀の砂時計	100	マナリゾーム	500	鏡の腕輪	3240
シルクのボレロ	5940	人魚の涙	70	メディシード	120
骨の腕輪	2960	靈獸の尾	90	ピュアシード	510
レオナルドベア	3330	テント	480	天使の羽衣	80
マナシード	300	フェイスガード	3000	青銅の小刀	200

離開布拉格來到比智杜里斯，在入口上朱震便感到村莊充滿很強的妖氣，而Alice就提議先找Terry的道具屋。兩人來到右邊一間房屋的門口，聽到屋內有一名少女說是否父親，相信這裡就是Terry的住所。選第二項「相識你的父子」便可進入屋內。Alice向Michelle表示我們是由布拉格前來的驅邪之人，是受Terry委託而來這條村調查。就在Terry的妻子Michelle命令Nina回到房間時交代一切有關Terry的事後，怎知Nina已通通知道，從房門走出來向媽媽說爸爸是否真的死了，身為媽媽的Michelle，也只好說出實情。此時，這村的村長見門口打開了便進入來看看，Alice向村長道出當Terry向我們委託任務後，就被怪物襲擊，但村長得知後竟說一句真的可惜後，便叫Michelle和Nina是否決定到美國去，可是Michelle並沒有答應，原來村長是Michelle丈夫的親友。接著朱震向Michelle詢問貴族之城的事，得知這城堡在比智杜里斯的人又稱之為蒼涼城，而這個城堡就位於村的東面山丘之上。這個古堡經已荒廢了三百年，不知為何最近有怪物來到這裡，Nina卻說這裡是沒有怪物的，但被Michelle立即阻止向Nina說要遵守秘密，相信她們是有些事隱瞞著的。







Alice和朱震進出屋外，發現籠罩整條村的霧已變成紅色。兩人來到村長的家，Alice感到從門口流出強烈邪惡的氣味，以及傳出一些奇怪的聲音，於是兩人向村民打探一下情報，得知村長以前經常研究，但最近因金錢經已用盡，而感到十分困擾，還知道他最後發現有金掘。接下來回到Terry的家，Nina交出一封爸爸的朋友寄來的信紙，以及Nina視為重要寶物的一個手袋。正當Alice和朱震談及蒼之城的事時，Nina便立即說城堡的領主是我們的朋友，並不是怪物。原來Nina曾經被狼襲擊下，得到該城的領主救助。在一個月前，看到擁有一雙大翅膀的人飛往城的方向，於是我追到森林中，可是在森林中迷失了路，怎知這時有一隻狼出現，幸好城的領主將狼幹掉，並將我送回村裡，然後他便回到城堡了。不過，Nina聽媽媽說領主是吸血鬼，但我並不相信。根據Nina所講，相信領主與出沒的怪物無關。接著，Nina交給一條用來打開東之門的鎖匙。

SHOP LIST 1（比智杜里斯）

名稱	價格
太陽の聖書	6020
貴族のエストック	6230
チェインベスト	5500
シルクのボレロ	5940



ENEMY DATA

アームドッグ／地屬性／HP65／MP200／Exp395／Cash480
リバーサル／水屬性／HP115／MP10／Exp480／Cash620
バードマン／火屬性／HP70／MP0／Exp420／Cash540

從Nina手上得到的鎖匙打開東之門，通過東之森便會來到蒼之城的所在地。二人來到城門，發現門鎖上了想離開之際，城門竟自動打開，相信是城主有意歡迎我們。進入城裡，朱震發現後面好像有人經過，但Alice就表示感覺不到後面有人存在。二人來到上層時，今次Alice終於察覺到下面有人影，可是人影又再消失了。從右邊樓梯來到地下禮拜堂，發現每個棺木上都刻有不同的英文姓名，只要依英文字母順序排列向棺木祈禱，玉座上的棺木便會打開。正當二人調查玉座上棺木的時候，有一個人影出現，可是接著又再消失了。回到入口進入剛才鎖了的房間，發現房間內沒有人便打算離開之際，聽到一把男性的聲音，然後剛才見到的人影進入了來並亮起房間內的燈。







當Alice和朱震介紹自己的名字後，那人影便顯現真身，說這個塔上被惡魔入侵，然後便叫Alice來這裡有甚麼用。Alice交代一切實情給吸血鬼知道後，吸血鬼就表示我的家族從來都沒有襲擊過市民，接著Alice質問他依Nina所講，你是否真的是善良的吸血鬼。雖然他沒有認為自己是善良，但絕不是邪惡的吸血鬼，然後朱震便詢問他村裡的怪物是否他所做的，但他堅決認定村的襲擊與我無關，接著他說在這裡太過無趣，要求一起協助大家。玩者替吸血鬼決定名字後（本攻略會採用原名），Kisu（キース）便加入主角一列成為同伴。



回到入口來到左邊的鐵門，Kisu表示這裡最頂層住了危險的惡魔，由於力量強大，所以便將這度門封印著。離開蒼之城回到Terry的家，Nina慌忙地向大家說剛才村長來到，說他曾經跟Terry一同研究吸血鬼，村內的怪物也是他研究出來的結果，更威脅Nina若不拿出金沙，便

將你的媽媽殺死，接著便捉走了Michelle。於是，大家便立即往村長的家救回Michelle。來到後，除了村長外，還見到Michelle倒在地上，Alice命令他盡快將Michelle交出，但他怎會輕易放過啊！村長向大家說來到這裡，是不會輕易讓你們離開，命令大家快點交出金沙。雖然村長知道眼前是吸血鬼，但沒有因而害怕並變身成一頭怪物向我們發動攻擊…

VS BOSS ティンダルス



配合Kisu的加入，我方的戰力與之前大增不少。牠的體力為2000，屬於火屬性，只會作單體攻擊。戰法方面，當然是以Kisu為攻擊重心，用物理攻擊已對他造成不錯的傷害，Alice仍以負責回復的工作，而朱震則用「冥腑魔導鳴」或「亡者地走腕」來對付它。

ENEMY DATA

グレムリン／風屬性／HP62／MP0／Exp370／Cash455
ホロウ／光屬性／HP103／MP260／Exp440／Cash600
ガルム／闇屬性／HP165／MP0／Exp650／Cash1200
ウォーデッド／闇屬性／HP200／MP10／Exp680／Cash480

SHOP LIST2 (比智杜里斯)

名稱	價格	名稱	價格
リベットキャップ	1700	ヘヴィメタベルト	3000
骨の腕輪	2960	小鈴の腕輪	3120
スパイク	2810	レオナルドベア	3330
翡翠のラリエット	5050	メディリゾーム	300
マナリゾーム	500	ピュアシード	510
慈愛の護符	820	青銅の矢尻	100
銀の砂時計	100	テント	480
ウエスタンベルト	1700	貝殻の腕輪	2770
香木の腕輪	3000	鏡の腕輪	3240
懐中時計	5200	身代わりクン	5200
メディシード	120	マナシード	300
ピュアリーフ	230	幸運の護符	480
精靈の祝福	500	青銅の小刀	200
金の砂時計	200		



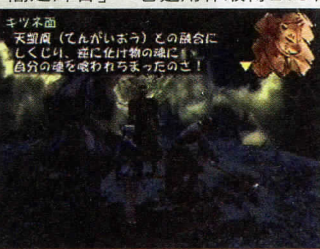
消滅它後，Michelle平安無事與Nina重逢。回到家後，Michelle深感答謝大家的救助，而村內的紅霧和怪物都消失了，整條村已經回復平常一樣，然後朱震便叫Nina和媽媽好好種植爸爸留下這個袋之中的幸福種子，由於這種子是經過改良的品種，所以收成會比普通種類特別好。事件終於得以解決，大家離開Terry的家後，Kisu提議在離開這條村之前，不如再到村長的研究室看一看。應Kisu的要求下，來到村長的研究室上，Kisu向Alice說他受到在我城塔頂上懂得變身的惡魔所困擾。Kisu所提到的，豈不是就是指Urmnaf嗎？於是乎，Urmnaf和朱震便叫Kisu立即起程返回他的城堡。

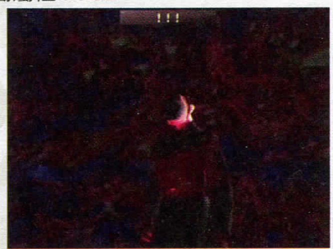
回到蒼之城，Kisu解開通往塔頂被封印的門，沿著螺旋樓梯一直往上走，終於來到塔頂的房間。原來房間內Kisu所指的懂得變身的惡魔，真的是Urmnaf。Alice靠近Urmnaf表示我是Alice，Kisu說出二人是相識他的，朱震就告訴Kisu他是我們共同生死戰鬥重要的朋友，可是Urmnaf竟起身說大家是前來殺我的母親，然後便與大家打起上來…在戰鬥中，當Urmnaf被擊至一定的程度後，Alice便會來到Urmnaf的內心世界。對於初次來到這個陌生地方的Alice，感覺到的是整個墓地都存在嘆息、哀怨和痛苦。Alice來到四假面前，他們向Alice說為何來到這個小僧Urmnaf的內心世界，接著他們便向Alice介紹我們是隱藏在Urmnaf之中的恐懼、妒忌、哀怒和憎恨，更詢問Alice是否願意將自己的生命來喚醒Urmnaf。另外，更得知Urmnaf對父親的庇護、母親的慈愛的不滿足的怨恨存在於他的靈魂裡。Alice聽到他們的一番說話後，也只好答應他們獻身喚醒Urmnaf的靈魂，而他們便打開右邊的「自我之門」讓Alice去喚醒Urmnaf。





Alice進入「自我之門」，看見Urmnaf正在為自已掘墓穴，Alice叫他停手，不過Urmnaf就表示是在冬天來之前提早耕作，接著便不理會Alice繼續工作。這時狐假面出現，說Urmnaf想與天凱凰融合的時候，反被怪物的魂吞噬自己的魂。若沒有怪物存在，fusion並不會出現，然而身為融合者就必須背負闇的宿命。不過Alice就認為這個人之中還餘下勇氣和希望，熱情不屈的鬥志，接著狐假面竟向Alice揮拳擊倒地上，Urmnaf見到後立即將鋤頭棄掉上前慰問她，然後Urmnaf和爸爸更打起上來。在戰鬥期間，雖然狐假面會使出「！！！」令Urmnaf剩下1，但只要不回復體力在下回立即向他施加攻擊的話，他便會被擊敗。當Urmnaf消滅了狐假面後，隨著他的面具掉下，竟發現他原來是自己，並不是他的父親。Urmnaf終於戰勝心中的恐魂，令他醒覺起來，之後Urmnaf答應Alice和大家繼續旅行後，二人便回到現實上。二人醒來後，朱震初時還以為Urmnaf是假的，但經Alice說他是名副其實的Urmnaf後，便放鬆下來，接著Kisu和Urmnaf互相介紹之後，Alice便交回棄在傀儡塔中的怨念之寶玉給Urmnaf。眾人離開蒼之城後，建議大家再一次回到塔頂上取得「闇之碑石」，它是用作取得LV3的闇屬性SOUL。





回到布拉格的酒吧，酒吧的master向大家表示Margareta帶著慌張的樣子經已出發往巴黎以北的里昂（ルアン），叫朱震和Alice到那兒會合，而Alice一聽到里昂便大為震驚，原來她父親跟Roger戰鬥就是戰死在那裡。自Roger與大家在上海對決後，他來了歐洲，然後去過英國和里昂…接著當大家相議決定坐馬車到里昂後，便發覺好像喝醉了的尤莉亞進入了洗手間好久還沒出來，於是便叫Alice進入看看，可是調查洗手間的兩個廁格都不見她，而向鏡子一看再調查一次亦沒有發現，之後再向鏡子一望竟看到自己笑起來，接著便見到鏡子的Alice變成了一位老太婆，然後便消失了。Alice調查第一間廁格進出後，竟變成剛才在鏡子中見到的老太婆，Alice在鏡中看見自已的樣子後，老太婆便顯現真身，原來之前她就是殺死Terry，老太婆見到Alice一驅美麗的身體，便想得到她的肉體而與Alice展開戰鬥。這一戰中，雖然是一對一的對決，但是大家不要緊張，只要一邊使用光屬性魔法(可扣掉她約120)，一邊注意體力和SP的充足，她便會很快支持不住而戰勝。



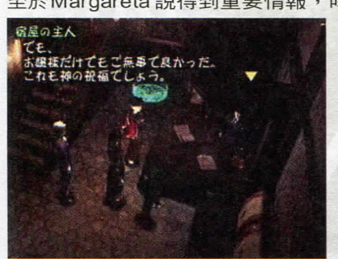


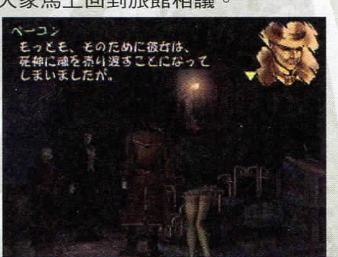




戰勝後，老太婆見Urmnaf進來，就說出我是Roger的人，是你們的新敵人幻妖奧爾卡（オルカ）後，便消失了。事情結束後，大家相討有關老太婆所提到的幻術的事，相信又是Roger的好事…如果主角的隊伍是全男班的話，便可進入男洗手間中取得一張福引券。大家抵達里昂的同時，畫面映出剛才遇到的老太婆到Roger的家會見他，Roger向奧爾卡說Alice身邊的青年擁有天凱凰之魂，擔心他萬一覺醒的話，將會是一個可怕的敵人。而天凱凰在上海的老人也稱呼為古神，是星之守護者的一神。

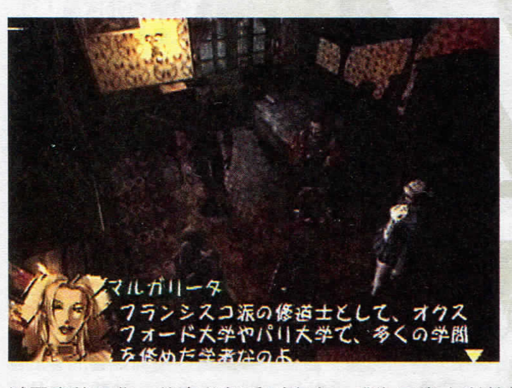
鏡頭回到Urmnaf那方，朱震見已經很晚了，提議到鎮內的旅館暫宿一晚。大家來到旅館中，向店主詢問有關Margareta的下落，他翻查客人的紀錄，表示確有這人住在這裡，但是現在外出了。知道Margareta來到這裡後，便決定在這裡住宿一晚，然而店主竟然記得半年前Alice曾經和父親在這裡寄宿過，自從那個事件發生，這位優秀的神父就身亡了，但是Alice無事就真好了，這全有賴神的祝福。在夢中，Urmnaf再次來到自已的內心世界，從四假面口中得知Alice以自已的靈魂救了他，然後便可以離開了。Urmnaf醒來後，知道Alice這樣救助他，便立即到隔離的房間找Alice，可是來到後不見她，究竟一個人去了那裡呢？Urmnaf於是走出街外找尋，終於發現她在教會旁的後巷跪在地上，Alice見令大家擔心她向Urmnaf說聲對不起，而Alice起身後就說出這裡就是父親死的地方。正當Alice想講當時的事的時候，Roger和奧爾卡突然出現，Roger：「Hehehe…好久不見了，能夠再次見到二人感到非常開心。」Urmnaf打算向Roger追討Alice父親的事，可是Roger說今日我們並沒有戰意，這時Margareta出現協助Urmnaf，Roger見有新同伴登場，便喚出一隻怪物與大家遊玩，而戰勝後Roger和奧爾卡也消失了。至於Margareta說得到重要情報，叫大家馬上回到旅館相議。





ENEMY DATA

ビフロンズ／闇屬性／HP165／MP0／Exp860／Cash860
カマンッン／風屬性／HP158／MP280／Exp640／Cash720

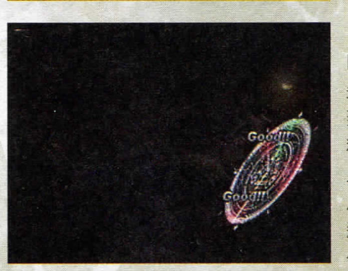


在房內，朱震表示這鎮中突然感到有很大的邪氣存在，Alice就說Roger來了這裡，接著便告訴大家父親曾說過有一位魔術師所擁有的力量能夠與Roger匹敵。在母親過身之後，我和父親便擔任在各地中消滅惡魔的工作，後來父親受到密令，成為了意大利基督教的法王，可是之後再不能見不到他了…之後Margareta便說出在數個月之間徹底調查Roger，得知他在1200年代初頭英國出生，是一名Franciscan派的修道士，在兩間知名的大學修讀過，他的才能在鍊金術和魔術中有很高的評價、最高之知識人，在整個歐洲全土都知。但是在1540年，他因某些事件的產生令到性情大變。當時，歐洲全土一片荒野，他的其中一名弟子因研究魔女和異端者被告發，結果最後他被處分。另外，從Margareta情報中更得知Roger已有700歲，但詳細的原因仍有待調查。

Margareta說完一大堆有關Roger的背景後，Margareta便詢問Alice是否認識這鎮教會的多亞魯（ドイル）神父，可是教會的門口封閉了，無法進入。就在這時，聽到奧爾卡的聲音，說出若想見一見Roger，便來到教會。由於教會的正門上了鎖，所以便從後門進入，不過要成功打開後門，就需要先經過審判光環那關，在三回中將指針停在共九個HIT AREA上。大家一進入教會，便見到多亞魯教父，他第一眼看到大家以為是前來想殺害他，不過當見到Alice後，便放鬆下來了。但是當Alice說出Roger的名字後，他便大為陣驚，然後便說出在1890年的時候，曾經有三本秘術書，可是卻被人偷取了。這些秘術書，記載了極為恐怖的咒術和鍊金術的使出方法。長年之間都是在嚴密的封印下由法王監視，他知道秘術書失去後便大為慌張，於是他和艾利奧多（エリオット）神父這二位優秀的驅邪之人，背負了秘術書奪還之命，在四處流浪了好幾年找尋秘術書的下落…







後來在1899年，一名叫奧法蘭巴迪（オフラハティー）神父在英國失去了消息，而Alice在6歲時便收到父子最後的信，信中說出其中一本秘術書就在居住於威尼斯的科學者上，可是父親的信並沒有再寄來了…之後艾利奧多神父便被Roger追殺，並將秘術書的禁忌打破，以致整個世界也變成恐怖的地獄。Roger所盜取的秘術，給德壞做實驗，然而依艾利奧多神父所講，有一個人是知道Roger的弱點，而他就是亞魯巴多・沙伊姆（アルバート・サイモン）樞機卿。可是就在這時，亞魯神父竟遭到奧爾卡的電擊即時倒在地上，於是Urmnaf立即與她展開戰鬥。



VS BOSS 奧爾卡



今次奧爾卡的體力已與之前Alice在布拉格的一戰提高不少，有3300之多，不過同樣屬於闇屬性。她會放出一些帶有毒的攻擊，原則上影響力不大，總比中了其他異常效果為好。當角色的體力下降至150程度時，便要立即替他們回復。建議Urmnaf變身成炎武使用鬥氣以物理攻擊為主，其餘則負責協助攻擊或回復的工作。至於由於後期她會吸取大家的MP，所以之前一定要有充足的體力和MP回復道具。



戰勝後，多亞魯神父在臨死前向Alice說出樞機卿在倫敦，所以大家便立即出發到倫敦。來到倫敦市內的司丹望六號街，從站在入口前的男子以1000元便可購得「太陽之ガード」的貴重品。來到街中，見到在橋上有一名小孩受到一名黑衣人欺負，所以便立即上前替她解圍。Margareta上前輔她起身，原本Margareta答應了她送回家裡，但這時她的姊姊（Chris：クリス）來到，所以她和姊姊回家了。當她們離開後，Margareta發現荷包不見了，懷疑是剛才的小孩（李詩亞：ヨシア）所幹的，而從酒吧的店主，得知有一個由一名





叫Harry（ハリー）的首領自稱的盜賊團在附近居住。接下來大家到酒店相討對策後，便再次出外調查，大家來到一個空地上，聽到廢屋內好像傳出一些聲音，然而調查左邊地上的破門，成功在限時內將指針停在輪盤上的HIT AREA後，發現了一條秘道是通往一處地下室。沿樓梯一直往上行，終於發現古莉絲和李詩亞，Chris見到Margareta們後，便說出我們已經有三天沒有吃過東西，所以…Margareta就說任何事都不應該偷取別人的金錢，接著Chris知錯後，便將金錢交還給Margareta，而李詩亞更送了一個十字架代替用了的錢。之後，李詩亞說出不去孤兒院的原因，是因為入了這裡的小孩都會消失，接著有一名少年上來說出這世界是沒有好人的！原來他就是那位盜賊團的首領Harry。Alice詢問Harry知不知道亞魯巴多．沙伊姆樞機卿住在那裡，而他就帶Urmnaf們到隔鄰問那位甚麼都知道的老人，打聽到沙伊姆樞機卿的居所位於北面的住宅街。





SHOP LIST（司丹望六號街）

名稱	價格	名稱	價格
エヴァーバイブル	9800	陰陽の杖	8600
狂戰士の劍	9900	紅のライダース	8800
碧のケープ	9200	ヘッドギア	5400
サークレット	5800	魅惑のパレオ	5500
漢布	5200	十二星座の指輪	10300
干支の腕輪	11500	スパイク	2810
懷中時計	5200	ウィルパワー	6000
レオナルドベア	3330	身代わりクン	5200
翡翠のラリエット	5050	珊瑚のラリエット	5050
メディシード	120	メディリゾーム	300
マナシード	300	マナリゾーム	500
ピュアリーフ	230	ピュアシード	510
慈愛の護符	820	叡智の護符	1280
淨化の護符	1760	精靈の祝福	500
青銅の矢尻	100	青銅の小刀	200
銀の砂時計	100	金の砂時計	200
テント	480		



雖然大家來到沙伊姆樞機卿的居所，但發現原來已經變成為孤兒院，於是便進入內打探一下。館主表示二年前沙伊姆經已搬到意大利居住，現在這個屋子經已成為孤兒院。Margareta想假冒來自美國新聞記者的身份，以「戰爭與孤兒」的題材見一下孤兒院中的小孩，可是他（Jack：ジャック）說他們經已睡覺叫大家離開。大家感覺到這個孤兒院有些奇怪，不過現在卻找不到任何線索之下，唯有現在先回到酒店。大家相討後，Urmnaf便決定在街上收集有關孤兒院的情報。當收集完所有情報後回到孤兒的基地，Harry說出其他的小孩被人捉走了，Harry想前去救他們，但就遭到Margareta的阻止，然後便叫Harry一同去救回他們。

進入孤兒院中，發現地下左邊的門鎖上了，並發覺李詩亞原來被困在裡面，怎知這時之前在橋上遇見的黑衣人再次出現，更向我們發動攻擊。消滅他後，利用他身上得到的鎖匙打開門救出小孩，可是不見了Chris，一名小孩說出姐姐被一名身穿白服的人捉去，然後李詩亞便將一條打開這裡其他房間的鎖匙交給Urmnaf。來到地下正面的門口，發現需要輸入密碼才能打開，然而在二樓左邊的房間內，從桌上的相片得知一個5375的密碼（事前需通過光環），而在書桌上就找到一本日記，閱讀過後得知另一個密碼3754。接著到二樓右邊房間輸入5375便可進入書房裡，在書房也有很多日期記載，不過這些日期全都與開啟地下的正門無關，事實上正確的密碼就是3754。進入房內終於見到Jack，得知他正在將Chris進行研究，將人類的靈魂抽出肉體外，再創造出一個新生命。接著他便命令被催眠的Chris進入實驗的儀器內，但在這時Harry身上放出強烈的力量，大家都抵受不住跪在地上，然而同時Urmnaf再次聽到謎之聲音，叫Harry冷靜一點，不要激怒自己的身體，原來謎之聲音就是來自他的母親，接著Jack便與眾人展開戰鬥。





VS BOSS ナイトストーカー



配合新同伴Harry的加入，這場戰鬥絕對沒有問題。它屬於風屬性，體力為2500，只會作出單體物理攻擊，但殺傷力較為高，能扣掉150左右，所以也要注意體力的回復。Harry以物理攻擊為主，Urmnaf變身成炎武對付它，不消一會很快便可戰勝。

ENEMY DATA

ラームジェルグ／水屬性／HP164／MP0／Exp710／Cash550
バンシー／火屬性／HP153／MP0／Exp725／Cash540

VS BOSS Jack & 他的媽媽



Jack的體力為2500，屬水屬性。他的攻擊殺傷力非常高，可令我方隨即陷入危險的狀態，再加上他還會放出異常效果，不過牠對於特殊攻擊的防御力較為弱，所以玩者應以最強的特殊攻擊對付他。當玩者戰勝他後，他在臨死之前會呼出他的媽媽再次與大家戰鬥。她的體力比Jack高出不少，有3600之多，地屬性，利用風屬性會對她造成較大的傷害。注意她的衝擊液能扣掉我方每位角色三分之一的體力，以及會放出石化的異常攻擊。

戰勝後，大家回到基地裡，原來謎之聲真的是Harry的母親發出的，接著Harry會交代出他和母親的過去，並得知他的母親被異端審問會的修道騎士捉去了。異端審問會是在十一世紀歐洲上誕生的宗教裁判之執行機關。大家為了幫助Harry救回他的母親，當得知她的所在地後，便立即出發往精神病院去。來到精神病院的門口，擊倒二位前來阻止大家進入的警衛員後，畫面映出Roger也來到了精神病院中見院長羅沙（ローザン）。在精神病院中，發現有很多房間鎖上了，暫時不能進入，而且沿途還有一些修道騎士阻止大家前進。大家來到一個中央有拷問椅的房間上，Harry感覺到這拷問用的椅子有很強大母親的思念存在。從這房間來到另一邊的地方，當消滅這裡自稱修道騎士的怪物後，從它的身上便會



拾得一條用來打開外面其中一個房間的「心之鎖匙」。然後只要在將在外面的房間中所得到的硬幣投在適當的水壺中，便會打開一條通往地牢裡的秘道。





在地牢裡，被困在裡面Harry 的母親忠告大家將會有壞人接近。果然，這時羅沙出現與我們展開戰鬥。戰勝後，從他的身上得到另一條鎖匙，然而由於這度門太過堅硬，強行也無法打開，而Harry竟想到以通風口進入房間裡。在房間內，Harry 發現母親經已說不出任何話，另一方面，Urmnaf們利用羅沙身上得到的鎖匙，在提供了玩者休息的房間中找到打開地牢的鎖匙。就在得到鎖匙的同時，Harry 受到Roger 的襲擊倒在地上，令Harry 再次釋放出力量，可是Roger 一擊便將他制止。Urmnaf 們回到地下監牢裡，Roger 首先將Urmnaf 和 Alice 擊倒，然後以殘忍的方法對待Harry 和她的母親，然而當Urmnaf 和 Alice 醒來後，Harry的母親終於釋放出自己的力量，接著Roger離開了後，大家便與奧爾卡展開最後的對決。





幾經辛苦，終於都真正消滅奧爾卡，而大家亦回到司丹望六號街了。回到小孩的基地中，Urmnaf 醒來後從 Alice 口中得知Harry 和母親去了買物。兩人外出來到橋上，當成功安慰Harry後，便回到孩子的基地上。接著回到里昂市中的教會內，進入第二間的告解室發現Alice父親留下的信和一張照片，接著出外後，竟然Roger 出現，然而他更一一講出沙伊姆樞機卿就是他，接著便離開了。當大家相討後，在李詩亞的手上會得到「契りのさかすき」。



眾人來到修道院遺跡上，在這裡看到一間好像是宇宙人居住的家，但無法進入唯有暫時往上行，發現修道院已變成一個廢墟。Alice 感覺到整地都充滿了死者的悲哀，就在此時突然有一隻外表像生物的人走了過來，他自稱叫Roger（？），Alice 想向他打聽有關古艾露嘉（クーデルカ）的下落，而他就叫大家到他的家中再談。在Roger 家中，他說出這裡的廢墟其實在十年前是一座修道院。雖然它叫修道院，但卻是用來收容犯罪者和政治犯的監獄，但是經過時代的流世，修道院已由一名叫巴杜利古（パトリック）的男子管理。可是，不幸的事件又再次發生…巴杜利古美麗的妻子亞莉嘉（エレイン）與使用人的夫婦移到ネメトン居住，某天晚上被強盜進入家裡的時候將亞莉嘉殺死。自此，巴杜利古對妻子之死因而受到很大的打擊，後來他學會了黑魔術，想將其愛妻復活，可是當中因研究失敗而變成恐怖的怪物，然後古艾露嘉便將這隻怪物消滅，並將亞莉嘉之魂解放。然而這些事情就是在流氓者（エミグレ）文書所提及過。至於樞機卿一直是借用了Roger 的名字，而他其實是Roger 的弟子。在三百年前，我們十字軍和土耳其人展開激戰，可是我們兩人不幸被他們捉到監獄去，自從裁判之後，Roger在監牢中不斷研究黑魔術，到最後終於都成功了。Roger 利用禁斷的咒語，將整個社會徹底破壞，以達成他的夢想。接著Roger 為了讓大去家消滅沙伊姆，便提及一部瞬間物質輸送機，以及可供玩者加強裝備的自動販賣機，然而Roger 叫大家作好準備後，便到修道院的廢墟。





SHOP LIST（Roger之家）

名稱	價格	名稱	價格	名稱	價格
シルバーファング	16000	グランドパイプル	17400	四方神の杖	15970
12ゲージ	15800	刑士の長劍	18030	鐵のパチンコ	14800
超合金パチンコ	19200	漆黑の靈衣	14800	純白の法衣	15600
ヘッドギア	5400	サークレット	5800	魅惑のパレオ	5500
漢布	5200	貝殼の腕輪	2770	骨の腕輪	2960
香木の腕輪	3000	小鈴の腕輪	3120	鏡の腕輪	3240
十二星座の腕輪	10300	干支の腕輪	11500	スパイク	2810
懷中時計	5200	ウィルパワー	6000	レオナルドベア	3330
身代わりクン	5200	翡翠のラリエット	5050	珊瑚のラリエット	5050
メディリゾーム	300	マナリゾーム	500	ピュアリゾーム	1000
慈愛の護符	820	叡智の護符	1280	淨化の護符	1760
精靈の祝福	500	青銅の矢尻	100	青銅の小刀	200
銀の砂時計	100	金の砂時計	200	テント	480

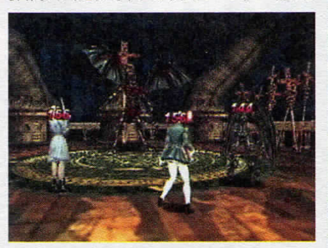
大家來到廢墟上，Roger 打開這裡最後的秘密。大家跟隨Roger 來到一個地下室，Alice感覺到這裡充滿著很強大邪惡的氣味，然後Roger便會告訴前方的門上描繪了一個審判之輪，而上面有三個意思，分別是動機、行動和結果。動機是生命的意思，行動是生命的可能性，而結果則是生命的命運。接著Roger 便打開這度審判之門，讓大家進入去對付沙伊姆。在遺跡中，玩者會發現有一些寶箱被不同屬性的封印封住而無法取得，必須按動相同屬性的機關才能將封印解除，次序方面分別是藍→紅→綠→藍。到最後，大家通過第二度審判之門，沿樓梯一直往上走來到頂部，終於見到沙伊姆。沙伊姆說出我將法王廳封印的解開和偷取三本秘術書，目的就是呼喚出星之守護者的古神，期間借助了德璞的力量，接著克服了死亡，令死神誕生，然後餘下來的就只有「ルルイエ異本」到手便可達成夢想。位於宇宙遠方擁有全能力量的神，將會降臨地球上，這個星球的秩序將會完全被破壞，接著他便喚起身邊的魔女古艾露嘉，將她力量吸收在神的玉座上，可是期間突然停止下來，古艾露嘉向沙伊姆表示你的力量是超越不到我的，我要和你同歸於盡，永遠消失在無邊的世界。可惜沙伊姆經已跟惡魔進行魂之契約，以致古艾露嘉不敵他，然後沙伊姆便與Urmnaf 們展開決鬥。



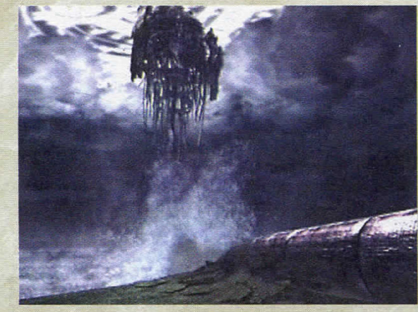


VS BOSS 沙伊姆

這一戰中，沙伊姆放出的聖櫃一招除了能扣掉己方的SP外，他的默示錄更具有即死效果，若然特殊防禦力不高的話，會很容易被擊中，所以進入前一定要先裝備好防SP 和即死效果的防具。他原來是屬於闇屬性，但隨著後期會變成火屬性的閻羅王後，故Urmnaf 應變身成水屬性FUSION 對付他，而Alice 則負責回復體力的工作。若然玩者那一回合見全員的體力充足的話，不妨Alice 作出防禦來減低他所放出的惡魔光線的損害。











雖然大家能夠戰勝沙伊姆，可是阻止不到他將解開封印…於是Urmnaf們唯有先回到Roger的家找Roger相討這事。Roger說出這個ネアム是越古代殘留下來的遺跡，然而是有方法可以到那個城內，而他所指的就是瞬間物質轉送機。雖然經Urmnaf利用人力來發動電力來測試，顯示出這部機器的實力，但是轉送機現在還需要一些調整，所以唯有暫時回到司丹望六號街見一見Harry和她的母親。回到Roger裡，Roger終於將轉送機調教好，當玩者作好一切的準備後，便出發往ネアム上。眾人來到ネアム的內部，發現往左邊的樓梯張開了結界，無法前進，然而往右邊樓梯的房間四周調查又沒有發現，怎知暴躁的Urmnaf一腳踢向牆壁，令那處的結界打開，可是換來的，卻啟動了這裡的結界，Urmnaf和朱震也來不及逃走，若然觸及它便會立即變成焦炭，所以現在玩者要選用另一隊去找尋解除的方法。回到右邊的樓梯往上行，發現一個三個形發光的物體，按下後果然可以將Urmnaf身處的結界解除。接下來大家會合之後，沿右邊的樓梯一直往上走，看到前方有一隻中首腦把守著，不過實力並不強，不用擔心。消滅了它後，Alice好像感到有點不適，不過她說沒有事，叫大家繼續前進，然而地上會出現三個光環，黃色的光環是離開這裡，紅色是用作更換隊員，而藍色當然是作記錄遊戲之用。另外，在右邊還可以解開綠色的結界，然後往右邊樓梯便可解開第三個的結界。接著沿通道繼續前進，再會遇上第二名中首腦。戰勝後，Alice又再次感到不適，Margareta見她好像隱瞞一些事，所以便叫大家先行出發。Alice向Margareta說出她以自已的性命來換取了Urmnaf，叫她不要說給Urmnaf知道。接著便會來到一處空間歪曲的地方，只要依照附圖中的位置，除了得到所有的道具之餘，亦可輕易通過這裡。接下來便會遇上最後一名中首腦戰。

SHOP LIST (布拉格)

名稱	價格
怪しい小ピン	18000
メディリファイン	5000
マナリファイン	10000
ピュアリファイン	20000
第三の鍵	30000



眾人來到最頂層，終於見到沙伊姆，初時對他的一戰只要玩者有裝裝上防異常狀態和SP被盜的道具，要戰勝他完全沒有問題，不過之後在成層圈上對付最終首腦的超神，其實力就，玩者至少要有LV 50以上才有機會戰勝她，她每一次攻擊都有甚大的殺傷力，尤其是那招審判之時，扣掉MP之餘，更具有異常效果。不過，若然玩者身上持有第七、五之鍵和在三回內能令物理攻擊提升三倍的「猿之手」道具的話，便會隨即變得非常輕鬆了。只要Urmnaf變身成FUSION後，將這兩種道具使用在他的身上，這樣便可一下子扣掉她約5000左右，接著只要每回角色保持全滿的狀態下，再向她施加幾回重擊便可獲勝！







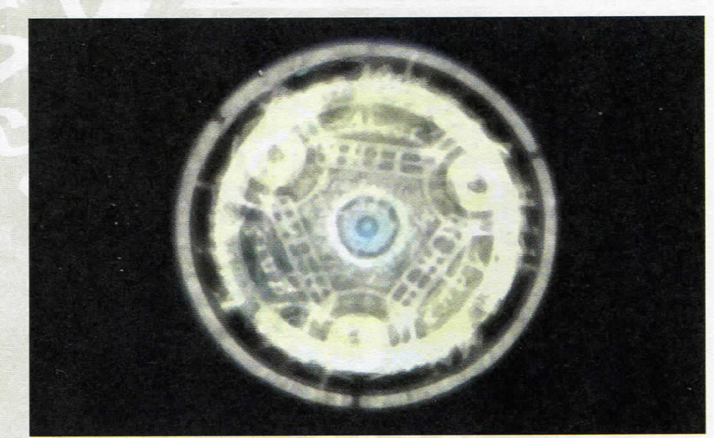
隱藏迷宮編

人形之館

出現條件：Alice在隊中下到布拉格之酒場與一名男子談話後



從酒場內的男子口中，得知附近有一間屋被怨靈存在。進入館內，首先在SAVE POINT左邊的時鐘得到一支「曲柄（クランク）」，接著從右邊的房間來到庭園，成功於限時內將光環的時針停在紅色的AREA上，便可在水池中拾得一條鎖匙。回到屋外，利用得到的鎖匙進入左邊的雜物房，開動屋內的發電機便可以令整館恢復電力，並且發現一條通往地下儲酒室的樓梯。在地下儲酒室的酒桶得到一張幻燈片，然而從另一邊通道則發現有一度堅固的鐵門，無法打開，唯有暫時回到屋內的二樓將幻燈片放入一部放映機，映像中看到有一位少女抱著一個公仔，以及「ローラ與リリス的聖誕節！December,24」的字句。接著在暖爐的深處發現一個按鈕，輸入1224的日子後，聽到一些流水的聲音，相信在地下儲酒室的鐵門經已打開了。打開那度鐵門進入了一個小孩子的房間，只見有一個木馬不停搖擺，並沒有發現甚麼幽靈。正當想離開房間之際，木馬上的公仔竟發出聲音，接著便我們展開戰鬥。她的體力為7500，屬性光屬性，由於她會放出麻痺的異常效果攻擊，所以在戰鬥之前先替角色裝上防麻痺的道具。戰勝後便會得到Alice最強的武器「人皮の聖書」。





石窟寺院



出現條件：完成孤兒院中的捉迷藏遊戲取得「エミグレ寫本」後

道具名稱　取得方法及位置

司祭のピアス　往上方

戰慄のマント　左→上→左→下→下→左→左→上→左→上

成功の鍵　右→上→右→下→下→右→上（需先查看「エミグレ寫本」路線才會出現）

蓬萊山の杖　右→上→右→下→下→右→右→上→右→上，然後擊敗BOSS（無屬性，HP10000）

古代遺跡



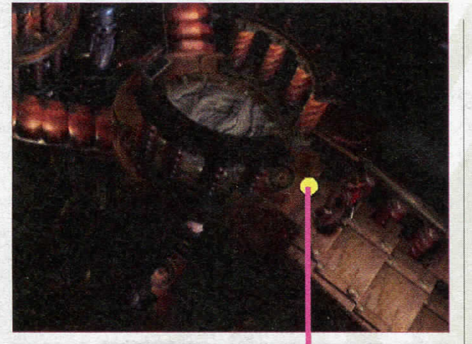
出現條件：Alice和朱震在隊中下到修道院地下遺跡取得「無名祭儀書」後

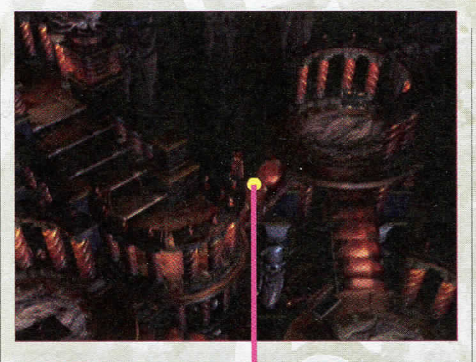
道具名稱　取得方法及位置

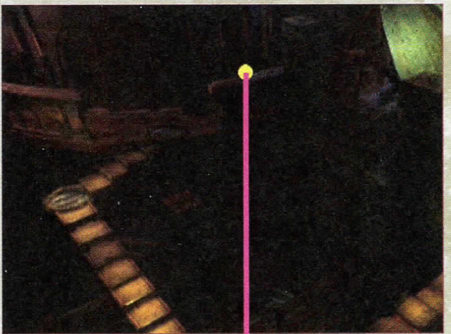
金刺繡のローブ　沿紅→黃→黃→綠→白→藍→紫色路線前進

ボルトスナイプ　沿紫→藍→水→綠→黃→黃→紅色路線前進，然後擊倒BOSS（無屬性，HP4000）

再生の秘石　沿黃→紅→綠→紫→藍→紅→水色路線前進



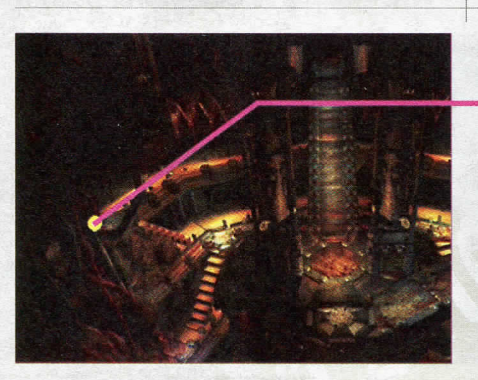




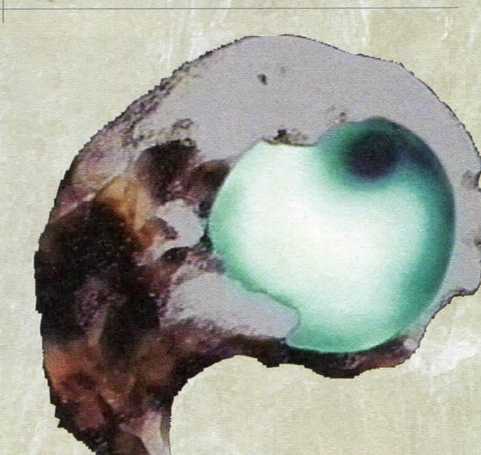


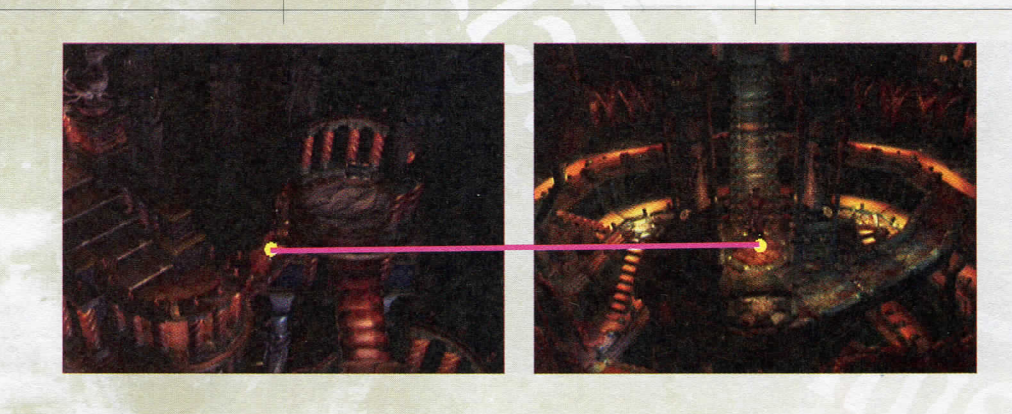














隱藏道具篇

道具	獲得方法及地點
闇の碑石	蒼之塔的最頂層
光の碑石	Roger 之家的樓梯底
炎の碑石	精神病院10 號休息室的寶箱中
風の碑石	將面紙給布拉格酒吧的男廁內的男子
水の碑石	解決里昂的旅館中一對新婚夫婦的指輪事件後
地の碑石	與比智杜里斯的Nina 談話
破壊の秘石	在修道院遺跡地下事件結束後有紅霧噴出的地方
仙人の羽織	到里昂的旅程找梅元得到秋華的信，從信中得知川島被人殺死，並且得到秋華送的禮物（故事尾段）
真珠の指輪	連同Margareta 到里昂的教會（故事尾段）

在步數計中可得到的道具

步數	獲得道具
100 步	メディリファン
300 步	身代わりクン
800 步	怪しい小びん
1500 步	鐵グタ
2500 步	閃光のバッヂ
3500 步	月のつばめ
5000 步	星のつばめ
6500 步	猿の手
7000 步	銀の腕
8000 步	最強の帶

天凱凰取得方法！

① 在傀儡塔取得「押入れのエロ本」
② 在孤兒院中得到「エミグレ寫本」／修道院地下遺跡得到「無名祭儀書」、「ルルイエ異本」
③ 擊倒石窟寺院及古代遺跡的BOSS
④ 與Roger 以「押入れのエロ本」交換「パルスの斷章」
⑤ 在古代遺跡得到「再生の秘石」
⑥ 到GRAVEYARD 中查看「パルスの斷章」和「ルルイエ異本」
⑦ 到夕陽的地方與母親戰鬥
⑧ 戰勝 Urmnaf 的父親後，除了得到天凱凰，在樹後面的寶箱亦得到「親父のコート」

FUSION

土屬性

LEVEL 1 —猛虎— SP16

技名	消費MP	效果
遠吠え	18	對象者HP 少回復
氣孔盾	15	5 回內對象者物理防禦力上升
飛礫	20	單體飛礫之嵐攻擊

LEVEL 2 —マッドブル— SP32

技名	消費MP	效果
ハウリング	32	對象者HP 中程度回復
アースガード	27	5 回內對象者之物理防禦力上升
ロックストーム	36	敵全體飛礫之嵐攻擊

LEVEL 3 —ロボ— SP48

技名	消費MP	效果
シャウト	64	對象者HP 大幅度回復
チャージ	54	5 回內味方全員物理防禦力上升
ストライク	72	敵全體隕石攻擊

水屬性

LEVEL 1 —龍人— SP16

技名	消費MP	效果
にわか雨	18	對象者HP 少回復
蜃氣樓	15	5 回內對象者物理攻擊回避率上升
鐵砲水	20	單體超高壓水流攻擊

LEVEL 2 —ドラグナー— SP32

技名	消費MP	效果
ライフデュー	32	對象者HP 中程度回復
ミラージュ	27	5 回內對象者物理攻擊回避率上升
アイスブロック	36	敵全體冷氣攻擊

LEVEL 3 —エギル— SP48

技名	消費MP	效果
聖なる涙	64	對象者HP 大幅回復
イーリス	54	5 回內味方全員物理回避率上升
龍哭破	72	敵全體無數之冰柱攻擊

＊注意LV3 FUSION 的「????」技能，是需要陷入暴走狀態才能學會的。

火屬性

LEVEL 1 —炎武— SP16

技名	消費MP	效果
火操灸	18	對象者毒、麻痺、混亂回復
鬥氣	15	5 回內對象者物理攻擊力上升
箕之火	20	對象者火之玉攻擊

LEVEL 2 —イフリート— SP32

技名	消費MP	效果
ウォームアップ	18	對象者毒、麻痺、混亂、石化回復
イグニッション	27	5 回內對象者物理攻擊力上升
ブレイズ	36	敵全體真紅之炎攻擊

LEVEL 3 —フォロン— SP48

技名	消費MP	效果
最初の火	18	對象者氣絕、暴走以外的異常回復
雄叫ビ	54	5 回內味方全體物理攻擊力上升
地獄の業火	72	敵全體猛火攻擊

風屬性

LEVEL 1 —烈風奇— SP16

技名	消費MP	效果
薰風舞	18	對象者毒、麻痺、混亂回復
隼	15	對象者反射神經（AGL）上升
鎌いたち	20	對象者風之刃攻擊

LEVEL 2 —イカロス— SP32

技名	消費MP	效果
カーム	18	對象者毒、麻痺、混亂、石化回復
ゲイル	27	對象者反射神經（AGL）上升
ライトニング	36	敵全體雷電攻擊

LEVEL 3 —セラグィー— SP48

技名	消費MP	效果
淨化の風	18	對象者氣絕、暴走以外的異常回復
加速	54	己方全體反射神經（AGL）上升
疾風怒濤	72	敵全體強烈的衝擊波攻擊

光屬性

LEVEL 1 —天邪鬼— SP16

技名	消費MP	效果
聖洛丸	18	己方全體HP 少回復
術抗壁	15	5 回內對象者特殊防禦力上升
破魔矢	20	敵方聖之光矢攻擊

LEVEL 2 —バルドー— SP32

技名	消費MP	效果
グレイス	32	己方全體HP 中程度回復
ミエルダーサイン	27	5 回內對象者特殊防禦力上升
ノーヴァ	36	敵全體聖光之流星攻擊

LEVEL 3 —サンダルフォン— SP48

技名	消費MP	效果
再生	96	己方全體HP ／氣絕狀態回復
絕對領域	54	5 回內己方全員特殊防禦力上升
パルス	72	敵全體聖光攻擊

闇屬性

LEVEL 1 —冥剎皇— SP16

技名	消費MP	效果
吸精波	1	對象者MP 少奪取
咒殺陣	15	5 回內對象者特殊攻擊力上升
お迎え	20	對象者闇之攻擊（具即死效果）

LEVEL 2 —カロン— SP32

技名	消費MP	效果
マインドアサルト	1	對象者MP 中程度奪取
コントラクト	27	5 回內對象者特殊攻擊力上升
ナイトメア	36	敵全體闇之攻擊（具即死效果）

LEVEL 3 —シェルノボーグ— SP48

技名	消費MP	效果
精神感染	1	對象者MP 大幅度奪取
魔力開放	54	5 回內己方全員特殊攻擊力上升
默示錄	72	敵全體闇之攻擊（即死效果率高）

アモン— SP56

技名	消費MP	效果
魂と肉体の再生	65	HP 、氣絕回復
くらえっ惡魔光線	86	單體攻擊
これでわりだ！	100	全體攻擊（大）

天凱凰— SP64

技名	消費MP	效果
みんなのために…	100	全員物理、特殊、反射神經之功防上升
明日のために…	120	單體攻擊，同伴回復
あの子のために！	200	全體攻擊(超大)

SONIC ADVENTURE 2

ソニックアドベンチャー2

GAME PLAYERS GAME·DATA

製造商：	SEGA
開發商：	SONICTEAM
發售日期：	發售中（6月23日）
價格：	5800日圓
記憶：	18 BLOCK MAIN MEMORY 52 BLOCK CHAO FILE 128 VISUAL MEMORY MINI GAME

Wanna

KNUCKLES THE ECHIDNA

Stage：12 Death Chamber 找出三個GATE SWITCH！

雖然今次的對象並不是MASTER EMERALD，為的是找出進入Dr.EGGMAN的金字塔內部的秘密機地的鎖匙，但形式卻沒有任何改變，仍然可以利用版圖上的探查機取得提示。至於Death Chamber主要由金字塔中心、赤之間、青之間和綠之間四個部份所組成，但由於內部裝飾非常之多，所以每一個部份的特徵也要看得清清楚楚。



RANK	SCORE
A	OVER 12000
B	OVER 10000
C	OVER 8000
D	OVER 6000
E	BELOW 6000

機械通道（機械の通路）
延續往「綠之間」的通道（「緑の間」へつづく通路）
憤怒的孩子（怒りんぼう）
位於藍色火炎的某個地方（青の炎のあるところ）
延續往「青之間」通道中央上的機械人（「青の間」の中央につづく通路にいるロボット）
巨大的黑色牆壁（黒い大きなカベ）
位於「赤之間」及「青之間」中央的籠子中（「赤の間」と「青の間」のあいだにあるオリの中）
相對的蛇（向かいあったヘビ）
樓梯狀的通道中，「コ」字形的棚子上（階段狀の通路にあるコの字形のタナの上）
微弱的火炎上（小さな炎の上）
立方體的小屋間（立方体の小部屋）
「赤之間」附近，一間開了洞的小房間中（「赤の間」付近にある穴のあいた小部屋）
比鳥更高（鳥より高く！）
綠之炎的某個地方（緑の炎のあるところ）
「綠之間」裡，某尊鳥像上（「緑の間」にあるバード像の上）
鞋箱（ゲタ箱）
巨足（大きな足）
位於金字塔中樞石像的腳邊（ピラミッド中枢にある石像の足もと）
鑰匙串燒？（カギの丸焼き？）
龐大的火炎上（大きな炎の上）
赤之間（赤の間）
赤色身軀（赤いカラダ）
金網上（金アミの上）
顯示藍色的白點（青をしめす白い点）
埋藏於太古之壁畫（太古の壁画に埋まる）
「青之間」內的地圖顯示器上（「青の間」にあるマップモニターの上）
黑與黃色的條紋（黒と黄色のシマシマ）
延續往「赤之間」的彎曲通路上（「赤の間」につづくまがった通路の上）
尷尬的地方（はずかしい場所）
金字塔中樞（ピラミッド中枢）
EGGMAN石像後方（エッグマン石像のうしろ）
黃金之女神（黄金の女神）
「綠之間」的箱（「緑の間」のボックス）
「足之間」（足の間）
藍白修長的足（青白くて長い足）
「青之間」水中（「青の間」の水中）
「貨櫃三兄弟」（コンテナ3兄弟）
「赤色」通道（「赤」の通路）
狀似樓梯的通道旁（階段狀になった通路のすみ）
FIRE DANCE（ファイアダンス）
地版發光的部屋（光る床の部屋）
連接「赤之間」及「青之間」的通道（「赤の間」と「青の間」をつなぐ通路）
蝙蝠與砂流（コウモリと砂時計）
通往「綠之間」中心的通道（「緑の間」の中心へつづく通路）
中心的巨大機械牆壁（中心にある大きな機械のカベ）
花紋內褲（がらパンツ）
一旁是藍色的條紋制服（サイドは青いストライプ）
金字塔中樞石像後方（ピラミッド中枢にある石像のうしろ）
「青之間」的死胡同（「青の間」の通路の行き止まり）
接近後便會出現……（近づくとあらわれる…）
黑鐵上（黒の鉄の上）
虫的餌食（虫のエサ）
並到在牆壁上的六條蟲（カベにならんだ6匹の虫）
「青之間」天井附近（「青の間」の天井付近）
水蟲（水虫）
龐大的石像（大きな石像の近く）
蟲的防禦（虫のディフェンス）
九團火炎的房間（9つの炎がある部屋）
「綠之間」天井附近（「緑の間」の天井付近）
兩張嘴（2つのクチ）
狙擊手（スナイパー）
藍色通道（「青」の通路）
蠍子刺青（サソリの刺青）
龐大的背上（大きな背中）
金字塔中樞石像中（ピラミッド中枢にある石像の中）
單獨垂頭望（ひとりだけ下向き）
有四根柱的小房間（4本の柱がある小部屋）
「青之間」旁可通到隱藏房間，在隱藏房間的牆壁上（「青の間」のとなりからいける隠し部屋のかべ）
火炎三角形（炎の3角形）
有水的地方（水がある場所）
「青之間」內有三顆光團的中心（「青の間」にある3つの明かりの中心）
延長了的長線（タテにのびた白いライン）
蝙蝠巢（コウモリの巣）
綠色火炎的隱閉地（緑の炎のカゲ）
寶箱棄置地（宝箱おき場）
綠色通道（「緑」の通路）
甲蟲（へこき虫？）
巨大的火炎前（大きな炎の前）
「綠之間」（緑の間）
綠色牆壁的小房間（緑のカベの小部屋）
機械通道前上下移動的陷阱前（機械の通路で上下するトラップのまえ）
四根四角形的柱（4本の四角い柱）
伸延到「青之間」的長通道中心（「青の間」につづくタテに長い通路の中心）
巨大的果汁軟糖（大きなマシュマロ？）
在柱中心團團轉……（柱のあいだをウロウロ…）
金字塔中樞的巨大妖怪（ピラミッド中枢にいる大きなオバケ）

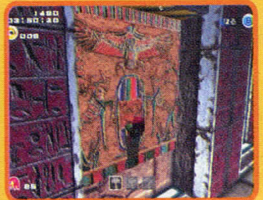
be a HERO?



◆ 挖掘壁畫可以通往別的地方



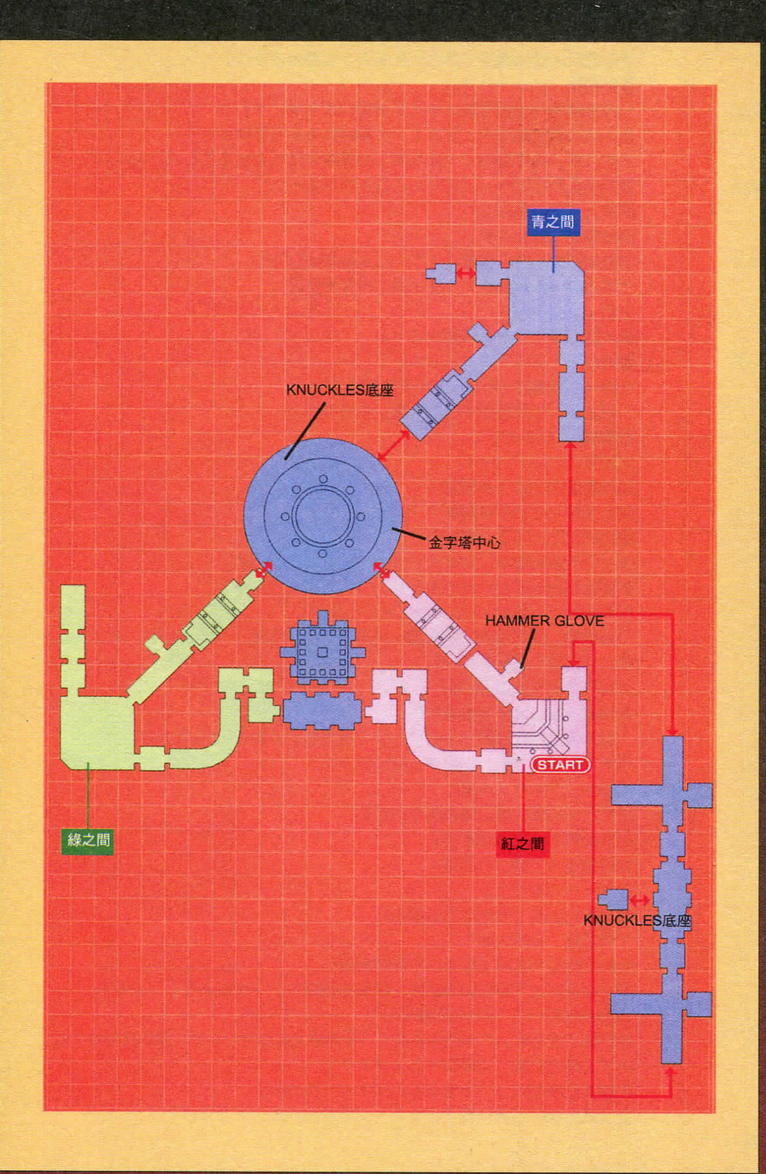
◆ 按過天花板上砝碼的上落掣後，便可以挖掘於砝碼底下的道具「EXPLOSION」





◆ 由連接「赤之間」和「綠之間」通道中的壁畫通往的密室內，有一扇閘門，只要使用SPIRAL UPPER破壞於牆上的，便可以找出開啟閘門的漏斗





Boss Stage:
THE GHOST KING "KING BOOM BOO"

鎮守Death Chamber最後的敵人，基本上普通的攻擊對KING BOOM BOO是起不了作用，要成功令他受傷，先決條件是攻擊在他背後拿著漏斗的BOO，只要漏斗跌落地上，金字塔中心上的天窗便會打開，陽光便可以照射到金字塔之內，受不了陽光的KING BOOM BOO便會立刻躲入地下之中。然後，憑影子來找出他的藏身之所，再用挖掘抽他出來，才可以直接向他攻擊。









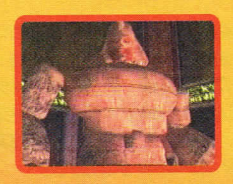
◆ KING BOOM BOO向地上吐出火焰，是攻擊BOO的唯一機會



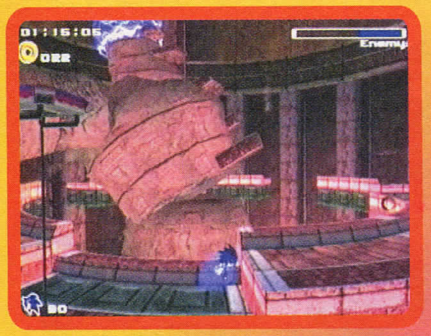
SONIC THE HEDGEHOG

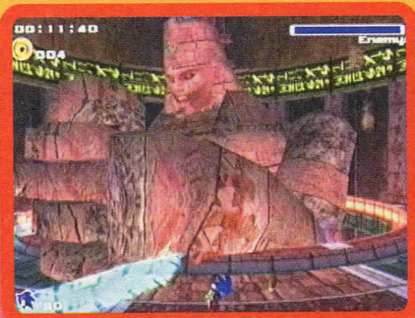
Boss Stage: THE GOLEM “EGG GOLEM”

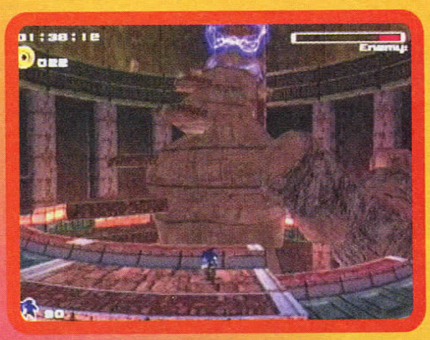
由Dr.EGGMAN操縱的巨人，弱點是頭蓋的控制器，所以要攀上頭部，EGG GOLEM背後的平台，是唯一的路徑。只要攀上EGG GOLEM背後第三層的平台，便可以使用HOMING ATTACK代步，攻擊第四至六層平台發光的位置，然後再乘勢攻擊控制器，重複五次便可以把EGG GOLEM擊倒。




◆ 待EGG GOLEM使用頭槌等攻擊，才走到他的背後


◆ EGG GOLEM使用旋轉攻擊時，可以走到高低差的位置來避開攻擊


◆ EGG GOLEM全身出現電流時，要盡快離開背後的平台

MILES 'TAILS' PROWER with CYCLONE

Stage：13 Eternal Engine破壞殖民星的電源裝置吧！

進入了ECLIPSE CANNON內部後，首要任務是破壞殖民星內部的電源裝置，由於Dr. EGGMAN派出了人工CHAOS GUARD TYPE，加上殖民星內部又充斥了炸藥，遇一不慎，好容易會成為太空的垃圾，所以要確認人工CHAOS GUARD TYPE會否進入防禦狀態才發動攻擊。



RANK	SCORE
A	OVER 35000
B	OVER 30000
C	OVER 25000
D	OVER 20000
E	BELOW 20000


◆ 穿過第三個POINT MAKER後，會出現一所上鎖了的房間

◆ 先選擇從另一條路線前進，然後使用橋上的吊臂抵達第二層，在圖中的位置向下跳，便可以找出能夠打開房門的開關掣








◆ 再用橋上的吊臂回到橋頭





◆ 取得了第二件LEVEL UP ITEM「BAZOOKA砲」（バズーカ砲）後，再由STAGE SELECT（ステージセレクト）回到Stage：03 Prison Lane（フリスンレーン），破壞在終點左邊的鐵櫃，便可以找到囚禁了第三件LEVEL UP ITEM「擴散MISSILE」（（kaku）散ミサイル）的監牢




◆ 另外，回到Stage：10 Hidden Base（ヒドゥンベース），破壞圖中的鐵櫃，更可以取得最後一件LEVEL UP ITEM「太古之MELODY」

KNUCKLES THE ECHIDNA

Stage:14 Meteor Herd找出三顆MASTER EMERALD尚欠的碎片！

出現MASTER EMERALD的位置雖然最少，但並非表示遊戲的難度下降了，由於MASTER EMERALD主要集中於Meteor Herd架空地段的上層和中層部份，加上結構非常複雜，所以向查探機查詢提示時，要留意MASTER EMERALD所在位置的高低。另外，在中央的塔的底層，KNUCKLES可以找到另一件LEVEL UP ITEM「SUN GLASS」，至於使用方法很簡單，只要在ACTION WINDOW中選擇SUN GLASS（サングラス），那麼便可以看見平時看不到的道具，如果在使用SUN GLASS途中起跳，SUN GLASS則會立刻解除。



RANK SCORE	
A	OVER 13000
B	OVER 12000
C	OVER 11000
D	OVER 8000
E	BELOW 8000



◆ 只要用被隕石包裹著的貨櫃來撞擊於0-1、0-5上的貨櫃，便可以取得道具





◆ 再用隕石撞擊於塔周圍的門，便可以取得其他道具，並可以找到開啟分隔通往下層的閘門的開關掣，取得第四件LEVEL UP ITEM「SUN GLASS」

被嘮嘈的機械挾著（うるさいキカイにはさまれて）
底地（ひくいところ）
上下移動的鉛垂旁邊（上下するオモリのそば）
三角形星的中央（サンカク星のまんなか）
在灰色土地，位於三角形上的星星印中央，（灰色の土のうえにある三角におかれた星マークのまん中）
保齡鐵塔（ボーリング鉄塔）
內部有會上下移動的筒的塔，在塔前（中に上下する筒の入った塔のまえ）
木箱內（木箱のなか）
灰色土地上黃色鏟泥機旁邊的貨櫃（灰色い土のうえの、黄色いショベルカーの、よこの木のコンテナ）
關閉的大門前（あかずの大トビラのまえ）
黃色土地上（黄色い土のうえ）
大鐵塔的建築物前（大鉄塔の建物のまえ）
團團轉的發光中心（クルクルライトのあいだ）
低層地面的灰土上（したの地面の灰色土のうえ）
「0-1」台的後方（「0-1」の台のうしろ）
高速回轉隕石（高速回転いん石）
有很多小隕石的地方（小さいいん石がいっぱいあるところ）
在四角形石的立足點，若果快速破壞石子？（四角い石の足場の近くで早く回っているいん石を壊すと？）
貨櫃中的貨櫃對面（コンテナの中のコンテナのむこう）
從上方起伸延的藍色梯子與在地面生長的鐵塔中心（上からのびた青いハシラと地面から生えた鉄塔のあいだ）
兩個並列長形貨櫃靠右的河（2つならんだ長いコンテナのみぎかわ）
鉛垂的電梯正面（オモリのエレベータ正面）
浮在空中的立足點（空中に浮いている足場）
四角形立足點處上下移動的鉛垂前（四角い石の足場の上の上下するオモリのまえ）
由星星處跳過去！（星からとびこめ！）
有很多小隕石的地方（小いん石がたくさんあるところ）
跳入彈弓處，在可看到的隕石裡，快速回轉，往小的中心（スプリングにとびこんで見えるいんせきのうち、早く回っていて、小さい方のなか）
藍色月亮上，團團轉的燈光前（青い月のうえのクルクルライトのうえ）
容器前，藍色月亮上（タンクのまえの青い月のうえ）
小隕石密集地點（小いん石密集エリア）
兩處並列的四角形立足點處，容器前（2つつながった四角い石の足場のタンクのまえ）
不會飛的貨櫃（とべないコンテナ）
懸浮的大立足點（浮いている大きな足場）
欠缺六顆珠子的巨大立足點處，貨櫃之中（6つの丸がかいてある大きな足場のコンテナの中）
兩個長形的貨櫃（ダブルロングコンテナ）
兩個並列的長形貨櫃上（2つならんだ長いコンテナの上）
兩個輕飄飄的貨櫃中央（フワフワコンテナのあいだ）
從浮在空中的巨大立足點數起第四個（浮いている大きな足場の下から4番目）
邪惡的水珠（ジャアクな水のタマ）
小隕石群底部（小いん石群のした）
並列的長形貨櫃旁邊，有彈弓立足點處的水中敵人（ならんだ長いコンテナのよこのスプリングのある足場の水の敵）
弧形大倉庫地區（アーク・大倉庫エリア）
有大量長形貨櫃列的地方，四角形石的立足點（長いコンテナがたくさんならんだ所の四角い石の足場）
危險液體（キケンなエキタイ）
弧形一部份（アークの一部）
打倒位於弧形前端的水中敵人吧！（アークのセンタンにいる水敵のをやっつけろ！）
負責保護弧形，裝有機槍的戰機（アークをまもるGUNのメカ）
高地（たかいところ）
打倒位於ARK前端，裝有機槍的戰機吧！（アークのセンタンにいるGUNのメカをやっつけろ！）
危險水滴（キケンなスイテキ）
極多排列貨櫃的其中一個上邊（たくさんならんだ長いコンテナのどれかのうえ）
貨櫃中的貨櫃（コンテナの中のコンテナの中）
三個並列的長形貨櫃中（3つならんだ長いコンテナの中）
捷徑火箭前（近道ロケットのまえ）
四角形石的立足點上（四角い石の足場の上）
聳立在下層的鐵塔內裡火箭一旁（下からはえている大きな鉄塔の中のロケットの側）
附有團團轉燈光的月亮上（クルクルライト付きの月のうえ）
映照著一道團團轉光芒的立足點上（クルクル回るライトが1本ささった四角い石の足場のうえ）
輕飄飄的貨櫃中（フワフワコンテナのなか）

中央塔

START

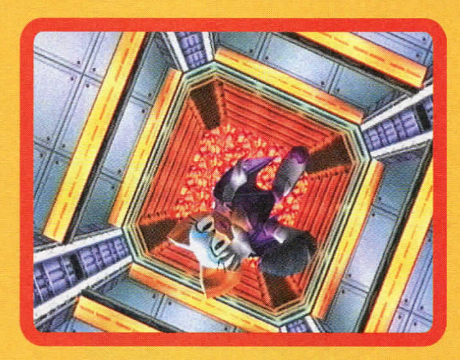
SUN GLASS（中央塔底部）

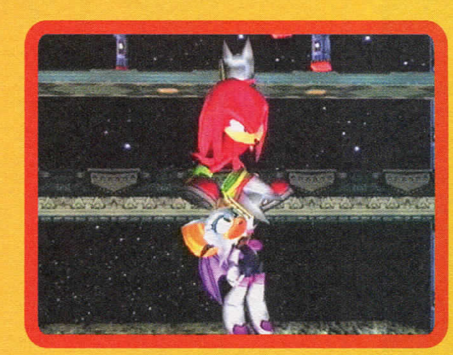


Boss Stage: ROUGE THE BAT

由於雙方也擅長埋身格鬥，所以正面交鋒，雙方也會不得要領，要成功擊中ROUGE，最好是看準塔底的地面打開的時間，由於她會走到塔的骨架上，所以只要從高空使用DRILL CLAW進攻，或是走近攻擊，她怎樣也逃不了，不過也要小心她體力低於一半時，會使用遠程的必殺技BLACK WAVE向你攻擊。





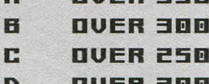


SONIC THE HEDGEHOG

Stage：15 Crazy Gadget趕快往EGGMAN的根據地！

由控制重力的開關掣來決定行走路線的舞台，結構非常之複雜，加上需要重新習慣重力改變後的操作和視點，所以難度絕不遜於之後的Stage：16 Final Rush。除了複雜的地形之外，Crazy Gadget的敵人也十分之難纏，其中首推是持盾的SHIELD HUNTER，既不怕正面的攻擊，也不懼從上進攻的BOUNCE ATTACK，加上裝備了捕捉SONIC的黏貼膠，如果以寡敵眾情況會更加明顯，不過SHIELD HUNTER其實也並非完全沒有弱點，由於SHIELD HUNTER所持的盾並不可以覆蓋腿部的位置，所以只要埋身使用SOMERSAULT就可以將他們一舉擊破。

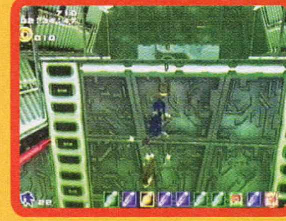
此外，在Crazy Gadget的最後一段中，SONIC可以取得另一件LEVEL UP ITEM「FRAME RING」（フレイムリング），SONIC就可以FIRE SOMERSAULT來破壞在版圖上鐵製的貨櫃。

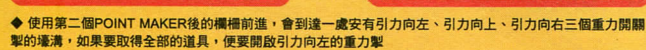




RANK	SCORE
A	OVER 35000
B	OVER 30000
C	OVER 25000
D	OVER 20000
E	BELOW 20000







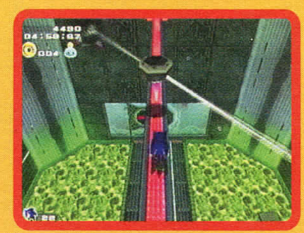


◆ 使用第二個POINT MAKER後的欄柵前進，會到達一處安有引力向左、引力向上、引力向右三個重力開關掣的壕溝，如果要取得全部的道具，便要開啟引力向左的重力掣

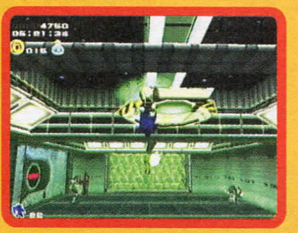
◆ 除了要留意SPARK BEETLE張開電磁網的時間之外，更要看準機會使用「LIGHT DASH」

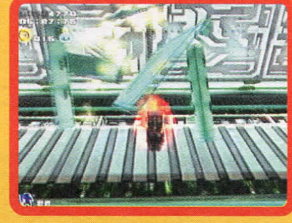


◆ 擊倒三具人工CHAOS P-1，開啟引力向上的重力掣後，向畫面方向的高處進發，便可以找到第四件LEVEL UP ITEM「FRAME RING」



◆ 要成功避開獨木橋上的流星槌和擊墜橋頭的MONO BEETLE，才可以進入和打開上鎖了的房間





◆ 開啟房中的引力向上的重力掣後，再按下位於天花板上的火箭發射掣，便可以破壞被溶液封閉了的另一所房間，取得另一個CHAO CONTAINER





◆ 集齊了BOUNCE BRACELET（バウンスブレスレット）和FRAME RING後，便可以從STAGE SELECT回到Stage：01 City Escape（シティエスケープ），破壞在廣場地下的鐵櫃，取得第五件LEVEL UP ITEM「MAGIC GLOVE」（マジックグローブ）

GOAL

⑦'

視點1

⑤

①

控制重力的開關掣

④'

START

控制重力的開關掣

視點 2

①'

控制重力的開關掣

⑥

控制重力的開關掣

②

④

控 制 重 力
的開關掣

⑤'

③

視點 3

⑥'

②'

控制重力的開關掣

控制重力的開關掣

③

⑦

控制重力的開關掣

火箭發射器

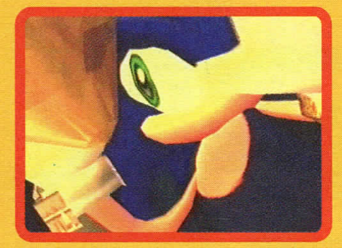


MILES 'TAILS' PROWER with CYCLONE

Boss Stage: Dr.EGGMAN

如果還以為是最初的Dr.EGGMAN就大錯特錯了，除學會了使用ROCKET LAUNCHER和POWER LASER等覆蓋率極高的必殺技之外，CYCLONE可以使用的武器，EGGWALKER也沒有缺少，加上中央會源源輸出炸藥，正面攻擊可謂絕不湊效，要成功擊中他，最好還是走到他的背後才發動攻擊，而且又可以避開對方的必殺技。







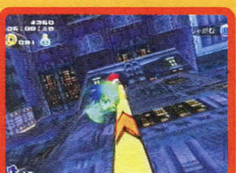


SONIC THE HEDGEHOG

Stage：16 Final Rush趕快往ECLIPSE CANNON的砲口！

由地球殖民星上的鋼軌所構成，由於大部份路段也是架空，所以只要失速和跌出鋼軌，SONIC也會宣告報銷，除了不可以出現差錯之外，找尋捷徑也是另一出路，因此從另一個角度出發，Final Rush的自由度也是高，至於是選擇最快達終點的路線？還是選擇可以取得較多分數和道具的路線？則完全由你來決定！









RANK	SCORE
A	OVER 13000
B	OVER 11000
C	OVER 10000
D	OVER 9000
E	BELOW 9000



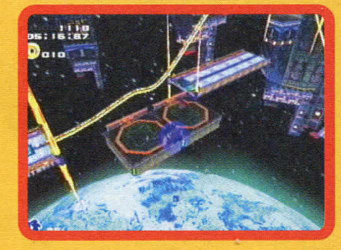












◆ 集齊了KNUCKLES的LEVEL UP ITEM「HAMMER GLOVE」（ハンマーグローブ），又取得了SONIC的LEVEL UP ITEM「太古之MELODY」（太古のメロディ）後，只要再由STAGE SELECT回到Stage：02 Wild Canyon（ワイルドキャニオン），在石像頭上，便可以找到通往埋藏了KNUCKLES底座和太古之MELODY的壁畫

Boss Stage: SHADOW THE HEDGEHOG

HERO SIDE的最後首領，由於SONIC和SHADOW也需要一邊跑、一邊攻擊對方，所以哪一個在最近的位置、最先發動攻擊，勝算也越大！不過要趕上SHADOW，其實也並非一件容易的事，由於他可以使用CHAOS CONTROL隨時在任何位置出現，加上HOMING ATTACK的速度又趕不上行走中的他，所以最好待他使用CHAOS CONTROL或遠程攻擊CHAOS SPEAR後，才向他發動攻擊，不過也要小心在混戰時因碰撞而飛出跑道。











Welcome to the revolution



ARCADE / FIG / 1P ～ 2P	製造商：CAPCOM	
推出日期：經已推出（8月2日）	基板：NAOMI	開發度：100 %

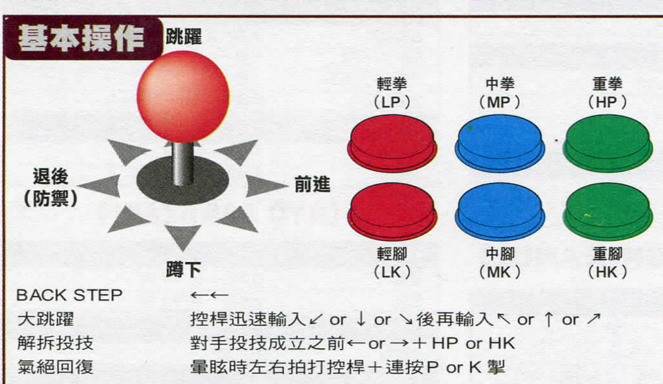
Dreamcast	PlayStation2
Dreamcast / FIG / 1P ~ 2P / 對應VISIUAL MEMORY BACK UP / 對應MODEM / 對應ARCADE STICK / 對應PURU PURU PACK / 對應Dreamcast KEYBOARD / 對應VGA BOX	**PlayStation2** / FIG / 1P ～ 2P / 對應PlayStation2 專用MEMORY CARD / 對應DUAL SHOCK 2
發售日期：預定9月13日	發售日期：預定9月13日
價格：6800日圓　容量：GD-ROM	價格：6800日圓　容量：DVD-ROM
記憶：未定	記憶：未定

完全集合了CAPCOM和SNK兩家系統之大成《CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001》終於正式推出，對比前作，今次CAPCOM明顯交足了功課，加上連SNK的遊戲內也從未出現過的場面，各位又怎可以錯過？





基本操作



BACK STEP	←←
大跳躍	控桿迅速輸入↙ or ↓ or ↘後再輸入↖ or ↑ or ↗
解拆投技	對手投技成立之前←or →＋HP or HK
氣絕回復	暈眩時左右拍打控桿＋連按P or K 掣

SUB SYSTEM

	C	A	P	S	N	K	操作
STEP	○		○	○			→→
RUN		○			○	○	→→（拉著控桿可以持續跑的動作）
空中防禦	○	○					空中↖ or ←or ↙
小跳躍			○	○	○	○	控桿迅速輸入↖ or ↑ or ↗後回中
轉入	○	○			○		LP ＋LK
迴避				○			LP ＋LK
COUNTER 攻擊				○			迴避中P or K
GUARD CANCEL 攻擊	○	○		○	○		防禦中→＋MPMK同按（消耗GAUGE的能源）
GUARD CANCEL 移動					○		防禦中←or →＋LPLK同按（消耗GAUGE的能源）
時間差起身	○		○	○			倒地時PPP 同按不放
DOWN 迴避		○			○	○	著地前PPP 同按

※ 以上操作全為角色右向時的指令

SELECT YOUR FIGHTING STYLE !

C-GROOVE　SUPER COMBO LEVEL GAUGE SYSTEM





前作中CAPCOM GROOVE的主要系統，透過必殺技、直接攻擊對手或帶有進攻意識的行動來增加SUPER COMBO LEVEL GAUGE的能源，最多可以儲存三個等級，而每超過一個等級，角色的攻擊力也會自動提昇。至於在《CAPCOM VS. SNK 2》中，CAPCOM除改良了使用輕、中、重攻擊來控制SUPER COMBO的等級之外，更加入了「SUPER CANCEL」的機能，只要使用Lv2 SUPER COMBO擊中對手，就可以CANCEL往必殺技和Lv1 SUPER COMBO。

A-GROOVE　ORIGINAL COMBO GAUGE SYSTEM

同時具備了ORIGINAL COMBO和SUPER COMBO兩種攻擊的模式，而且更可以在ORIGINAL COMBO中使用SUPER COMBO，但ORIGINAL COMBO的狀態卻會立刻終止。





ORIGINAL COMBO	ORIGINAL COMBO GAUGE 全滿時HP ＋HK（可以在空中使用）
Lv1 SUPER COMBO	ORIGINAL COMBO GAUGE 超過50% 時

P-GROOVE　SUPER COMBO GAUGE SYSTEM

儲存量等同SUPER COMBO LEVEL GAUGE，只有一個等級，不過由於主要系統BLOCKING除了可以化解對手的攻擊之外，更可以增加SUPER COMBO GAUGE的能源，所以比C-GROOVE和A-GROOVE也更加容易增長。



上段BLOCKING	地上時，上、中段攻擊接近的一刻將控桿推前
下段BLOCKING	地上時，下段攻擊接近的一刻將控桿拉往正下方
空中BLOCKING	空中時，攻擊接近的一刻將控桿推前

S-GROOVE　EXTRA GAUGE SYSTEM

前作中，SNK GROOVE的主要系統，使用「儲氣」來增加EXTRA GAUGE的能源。當儲滿EXTRA GAUGE後，EXTRA GAUGE會變為TIME GAUGE，倒數POWER MAXIMUM的狀態。在POWER MAXIMUM狀態中，除了攻擊力會大幅提昇之外，也可以使用比必殺技具有更大威力的超必殺技。至於體力剩餘至四份之一以下、體力出現閃動的時候，角色不單止可以任意使用超必殺技，假如配合POWER MAXIMUM狀態，更可以使出能夠扭轉局勢的MAX超必殺技。





儲氣	按著HP ＋HK 不放

N-GROOVE　ADVANCED POWER GAUGE SYSTEM





使用必殺技、擋格對手必殺技，以及攻擊對手來增加ADVANCED POWER GAUGE的能源，最多可以儲存三個等級，而每一個等級也可以作為超必殺技、POWER MAX發動，以及各種GUARD CANCEL操作的能源。

POWER MAX 發動	按著HP ＋HK 不放

K-GROOVE　怒GAUGE SYSTEM

使用JUST DEFENDED和被對手攻擊時才會增加怒GAUGE的能源，其中怒GAUGE全滿時會進入怒爆發的狀態，攻擊力會增加35 %，而且更可以使用MAX超必殺技。



JUST DEFENDED	對手攻擊接近的一刻才作出防禦

ILLUSTRATION 監修．製作協力：SNK
※以上內容及畫面仍然屬於開發中的版本

隆（RYU）



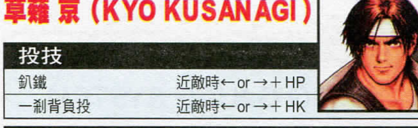
投技	
背負投	近敵時←or→＋HP
巴投	近敵時←or→＋HK

特殊技	
鎖骨割	→＋MP
旋風腳	→＋MK
鳩尾碎	→＋HP

必殺技	
波動拳	↓↘→＋P
昇龍拳	→↓↘＋P
龍捲旋風腳	↓↙←＋K
空中龍捲旋風腳	空中↓↙←＋K

SUPER COMBO	
真空波動拳	↓↘→↓↘→＋P
真空龍捲旋風腳	↓↙←↓↙←＋K
真・昇龍拳	↓↘→↓↘＋K（可以使用LEVEL 3 SUPER COMBO 或MAX 超必殺技時專用）

草薙 京（KYO KUSANAGI）



投技	
釟鐵	近敵時←or→＋HP
一刹背負投	近敵時←or→＋HK

必殺技	
百式・鬼燒	→↓↘+P
RAINBOW ENERGYDYNAMITE KICK（七十七式・轟斧陽）	←↓↙+K
貳百拾貳式・琴月 陽	→↘↓↙←＋K
百拾四式・荒咬	↓↘→＋LP or MP
百貳拾八式・九傷	荒咬動作中↓↘→＋P
百貳拾七式・八錆	荒咬往九傷動作中P
	・荒咬動作中→↘↓↙←＋P
百貳拾五式・七瀨	荒咬往九傷動作中K
	・荒咬往八錆動作中K
外式・砌穿	荒咬往八錆動作中P
百拾五式・毒咬	↓↘→＋C
四百壹式・罪詠	毒咬動作中→↘↓↙←＋A or C
四百貳式・罰詠	罪詠動作中→＋A or C

超必殺技	
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+P（按著掣可以控制起動的時間）
最終決戰奧義"無式"（三神技之壹）	↓↘→↓↘→＋P

拳（KEN MASTERS）

投技	
地獄車	近敵時←or→＋HP
攔膝蹴	近敵時←or→＋HK
地獄風車	空中近敵時控桿↑以外方向＋HP

特殊技	
稻妻踵割	→＋MK
後回蹴	→＋HK

必殺技	
波動拳	↓↘→＋P
昇龍拳	→↓↘＋P
龍捲旋風腳	↓↙←＋K
空中龍捲旋風腳	空中↓↙←＋K
前方轉身	↓↙←＋P
龍閃腳	→↓↘＋K

SUPER COMBO	
昇龍裂破	↓↘→↓↘＋P
神龍拳	↓↘→↓↘＋K（連按K掣可以增加HIT數和攻擊力）
疾風迅雷腳	↓↙←↓↙←＋K（可以使用LEVEL 3 SUPER COMBO 或MAX 超必殺技時專用）

八神 庵（IORI YAGAMI）

投技	
逆剝	近敵時←or→＋HP or HK

必殺技	
百式・鬼燒	→↓↘＋P
百貳拾七式・葵花	↓↙←＋P（可以連續輸入三次）
百八式・闇拂	↓↘→＋P
貳百拾貳式・琴月 陰	→↘↓↙←＋K
屑風	近敵時→↘↓↙←→＋P

超必殺技	
禁千貳百拾壹式・八稚女	↓↘→↘↓↙←＋P
裏百八式・八酒杯	↓↙←↙↓↘→＋P（可以使用LEVEL 3 SUPER COMBO 或MAX 超必殺技時專用）

春麗（CHUN LI）

投技	
虎襲倒	近敵時←or→＋HP
龍星落	空中近敵時控桿↑以外方向＋HP

特殊技	
鷹爪腳	空中↓＋MK

必殺技	
氣功拳	←↙↓↘→＋P
百裂腳	連按K掣
SPINNING BIRD KICK	↓儲↑＋K

SUPER COMBO	
鳳翼扇	↓↘→↓↘→＋K
氣功掌	↓↘→↓↘→＋P

不知火 舞（MAI SHIRANUI）

投技	
不知火剛臨	近敵時←or→＋HP
風車崩	近敵時←or→＋HK
夢櫻	空中近敵時控桿↑以外方向＋HP

必殺技	
花蝶扇	↓↘→＋P
龍炎舞	↓↙←＋P
必殺忍蜂	←↙↓↘→＋K
飛翔之舞	↓儲↑＋P（按著掣攻擊）
陽炎之舞	↓儲↑＋K

超必殺技	
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→＋K
不知火流奧義 紅朱雀	空中↓↙←↓↙←＋P
水鳥之舞	↓↘→↓↘→＋P

GUILE

投技	
JUDO THROW	近敵時←or→＋HP
DRAGON SUPLEX	近敵時←or→＋HK
FLYING MAYOR	空中近敵時控桿↑以外方向＋HP
FLYING BUSTER DROP	空中近敵時控桿↑以外方向＋HK

特殊技	
SPINNING BACK KNUCKLE	→＋HP
ROLLING SOBAT	←or→＋MK

必殺技	
SONIC BOOM	←儲→＋P
SOMERSAULT KICK	↓儲↑＋K

SUPER COMBO	
TOTAL WIPE OUT	←儲→←→＋K
SOMERSAULT STRIKE	↙儲↘↙↗＋K
SONIC HURRICANE	←儲→←→＋P（可以使用LEVEL 3 SUPER COMBO 或MAX 超必殺技時專用）

TERRY BOGARD

投技	
GRASPING UPPER	近敵時←or→＋HP
BUSTER THROW	近敵時←or→＋HK

必殺技	
BURN KNUCKLE	↓↙←＋P
POWER WAVE	↓↘→＋P
CRACK SHOT	↓↙←＋K
RISING TACKLE	↓儲↑＋P
POWER DUNK	→↓↘＋K

超必殺技	
POWER GEYSER	↓↙←↙→＋P
BUSTER WOLF	↓↘→↓↘→＋K

EDMOND 本田（E.HONDA）

投技	
俵投	近敵時←or→＋HP
鯖折	近敵時←or→＋HK

特殊技	
摔蹴	←or→＋HK
FLYING 相撲PRESS	斜跳躍中↓＋MK

必殺技	
百裂張手	連按P掣
SUPER 頭突	←儲→＋P
SUPER 百貫落	↓儲↑＋K
大銀杏投	近敵時控桿轉一個圈＋P

超必殺技	
鬼無雙	←儲→←→＋P
大蛇碎	近敵時控桿轉兩個圈＋P

坂崎 亮（RYO SAKAZAKI）

投技	
兜割	近敵時←or→＋HP
巴投	近敵時←or→＋HK

特殊技	
冰柱割	→＋MP

必殺技	
虎煌拳	↓↘→＋P
空中虎煌拳	空中↓↘→＋P
虎砲	→↓↘＋P
飛燕疾風腳	↙儲→＋K
暫烈拳	→←→＋P
極限流連舞拳	→↘↓↙←＋P

超必殺技	
龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙←＋P
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→＋P
天地霸煌拳	↓↘→↓↘→＋P（可以使用LEVEL 3 SUPER COMBO 或MAX 超必殺技時專用）

BLANKA

投技	
WILD FANG	近敵時←or→＋HP
JUNGLE WHEEL	近敵時←or→＋HK

特殊技	
AMAZON RIVER RUN	↘＋HP
LOCK CRUSH	←＋HP

必殺技	
ELECTRIC THUNDER	連按P掣
ROLLING ATTACK	←儲→＋P
BACK STEP ROLLING	←儲→＋K
VERTICAL ROLLING	↓儲↑＋K
SURPPISE FORWARD	→＋KKK 同按
SURPPISE BACK	←＋KKK 同按

SUPER COMBO	
DIRECT LIGHTNING	←儲→←→＋P
SHOUT OF EARTH	↙儲↘↙↗＋P（連按K掣可以增加HIT數和攻擊力）
GROUND SHAPE ROLLING	←儲→←→＋K（按著掣可以控制起動的時間）



二階堂 紅丸（BENIMARU NIKAIDO）

投技	
CATCH AND SHOOT	近敵時←or→＋HP
FRONT SUPLEX	近敵時←or→＋HK
SPINNING KNEE DROP	空中近敵時控桿↑以外方向＋HP

特殊技	
FLYING DRILL	跳躍中↓＋HK

必殺技	
雷靭拳	↓↘→＋P（重雷靭拳中連按P 掣可以控制起動的時間）
居合蹴	↓↘→＋K
真空片手駒	→↘↓↙←＋K
SUPER 稻妻KICK	→↓↘＋K
紅丸CRLEDA	近敵時→↘↓↙←→＋P

超必殺技	
雷光拳	↓↘→↓↘→＋P
電影SPARK	↓↘→↓↘→＋K
ELECTRIGER	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←＋P

DHALSIM

投技	
YOGA SMASH	近敵時←or→＋HP
YOGA THROW	近敵時←or→＋HK

特殊技	
手刀UPPER	→＋LP
DRILL 頭突	空中↓＋HP
DRILL KICK	空中↓＋HK
空中挑發	空中START 掣

必殺技	
YOGA FIRE	↓↘→＋P
YOGA FLAME	←↙↓↘→＋P
YOGA BLAST	→↘↓↙←＋K
YOGA TELEPOT	→↓↘or←↓↙+PPP 同按or KKK同按（可以在空中使用）

SUPER COMBO	
YOGA STREAM	↓↘→↓↘→＋P
YOGA VOLCANO	↓↘→↓↘→＋K

ZANGIEF

投技	
PILE DRIVER	近敵時←or→＋MP
BACK DROP	近敵時←or→＋HP
嚙付	近敵時←or→＋HK

特殊技	
DOUBLE KNEE DROP	斜跳中↓＋LK or MK
FLYING BODY PRESS	斜跳中↓＋HP

必殺技	
DOUBLE LARIAT	PPP 同按
QUICK DOUBLE LARIAT	KKK 同按
VANISHING FLAT	→↓↘＋P
SCREW PILE DRIVER	近敵時控桿轉一個圈＋P
ATOMIC SUPLEX	近敵時控桿轉一個圈＋K
FLYING POWER BOMB	控桿轉一個圈＋K

SUPER COMBO	
FINAL ATOMIC BUSTER	近敵時控桿轉兩個圈＋P
AERIAL RUSSIAN SLAM	↓↘→↓↘＋K

雷電（RAIDEN）

投技	
CRUSHER BOMB	近敵時←or→＋HP
NECK HANGING BREAKER	近敵時←or→＋HK

必殺技	
GIANT BOMB	←儲→＋P
毒霧	→↘↓↙←＋P
SUPER DROP KICK	按著K 掣一段時間後放開
THUNDER CRUSH BOMB	方向桿轉一個圈＋K
COMBINATION BODY BLOW	←↓↙＋P
HEAD BUTT	COMBINATION BODY BLOW後↓↙←＋P
FRONT SUPLEX	COMBINATION BODY BLOW後↓↙←＋K
JUMPING LARIAT DROP	→↓↘＋P

超必殺技	
DESTRUCTION DROP	近敵時方向桿轉兩個圈＋K
FIRE PRESS	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P
CRAZY TRAIN	↓↘→↓↘→＋P

CAMMY

投技	
HOOLIGAN SUPLEX	近敵時←or→＋HP
FRANKEN STEINER	近敵時←or→＋HK
FLYING NECK HUNT	空中近敵時控桿↑以外方向＋HP
AIR FRANKEN STEINER	空中近敵時控桿↑以外方向＋HK

必殺技	
SPIRAL ARROW	↓↘→＋K
CANNON SPIKE	→↓↘＋K
CANNON STRIKE	空中↓↙←＋K
ACCELERATOR SPIN KNUCKLE	→↘↓↙←＋P
HOOLIGAN COMBINATION	↙↓↘→↗＋P
RAZOR EDGE SLICER	HOOLIGAN COMBINATION 後沒有輸入任何指令
FATAL LEG TWISTER	HOOLIGAN COMBINATION 後接近對手頭部時控桿↑以外方向+P
CROSS SEISSORS PRESSURE	HOOLIGAN COMBINATION 後接近對手胴體時控桿↑以外方向+P

SUPER COMBO	
SPIN DRIVE SMASHER	↓↘→↓↘＋K
REVERSE SHAFT BREAKER	↓↙←↓↙←+K（連按K 掣可以增加HIT 數和攻擊力）

VICE

投技	
DEATH BLOW	近敵時←or→＋HP
BACK RUSH	近敵時←or→＋HK

必殺技	
OUTRAGE	↓↙←＋K
RAVE FEST	空中↓↙←＋K
DA CIDE	←↙↓↘→＋K
NAIL BOMB	近敵時←↙↓↘→＋P
GORE FEST	近敵時→↘↓↙←→＋P
MEIHEM	↓↙←＋P

超必殺技	
NEGATIVE GAIN	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←＋K
WITH THE RING SURFACE	↓↘→↓↘→＋P

KIM KAPHWAN

投技	
殺腳投	近敵時←or→＋HP
連擊腳	近敵時←or→＋HK

特殊技	
練CHAGI	→＋HK

必殺技	
飛燕斬	↓儲↑＋K
天昇腳	重 飛燕斬中↓＋HK
半月斬	↓↙←＋K
飛翔腳	跳躍中↓↘→＋K
霸氣腳	↓↓＋K
空砂塵	↓儲↑＋P
流星落	←儲→＋K

超必殺技	
鳳凰腳	↓↙←↙→＋K
鳳凰天舞腳	跳躍中↓↘→↘↓↙←＋K
鳳凰飛天腳	↓↘→↓↘→＋K

M.BISON

投技	
LIVER BREAK	近敵時←or→＋HP
KISS YOUR GRAVE	近敵時←or→＋HK

必殺技	
DASH STRAIGHT	←儲→＋P
DASH UPPER	←儲→＋K
DASH GROUND STRAIGHT	←儲↘＋P
DASH GROUND UPPER	←儲↘＋K
TURN PUNCH	PPP or KKK 同按（按著掣可以增加攻擊力）
BUFFALO HEAD BUTT	↓儲↑＋P

SUPER COMBO	
CRAZY BUFFALO	←儲→←→+P（再按K 掣可以令最後以外的攻擊和鉤拳動作改變）
GIGATON BLOW	←儲→←→+K（可以使用LEVEL 3 SUPER COMBO或MAX超必殺技時專用）

KING

投技	
HOLD RUSH	近敵時←or→＋HP
HOOK BUSTER	近敵時←or→＋HK

必殺技	
VENOM STRIKE	↓↘→＋K
DOUBLE STRIKE	↓↘→↓↘→＋K
TRAP SHOT	←↓↙＋K
TORNADO KICK	→↘↓↙←＋K
SURPRISE ROSE	→↓↘＋K

超必殺技	
SILENT FLASH	↓↙←↓↙←＋K
ILLUSION DANCE	↓↘→↘↓↙←＋K

坂崎 由里（YURI SAKAZAKI）

投技	
鬼張手	近敵時←or→＋HP
美・SILENT 投	近敵時←or→＋HK
飯綱落	空中近敵時控桿↑以外方向＋HP

必殺技	
虎煌拳	↓↘→＋P
空牙（由里超UPPER）	→↓↘＋P
裏空牙（DOUBLE 由里超UPPER）	重空牙著地時→↓↘＋HP
雷煌拳	↓↘→＋K
百烈耳光	→↘↓↙←＋K
碎破	↓↙←＋P

超必殺技	
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→＋P
飛燕烈孔	↓↘→↓↘＋P
飛燕鳳凰腳	↓↘→↘↓↙←＋K

春日野 櫻（SAKURA KASUKANO）

投技	
櫻絞	近敵時←or→＋HP
SAILOR SHOOT	近敵時←or→＋HK

特殊技	
FLOWER KICK	→＋MK

必殺技	
波動拳	↓↘→＋P
咲櫻拳	→↓↘＋P
春風連腳	↓↙←+K（可以空連續輸入兩次・可以在空中使用）
櫻華腳	空中↓↘→＋K

SUPER COMBO	
真空波動拳	↓↘→↓↘→＋P
春一番	↓↙←↓↙←＋K
亂櫻	↓↘→↓↘＋K

BALROG

投技	
RAINBOW SUPLEX	近敵時←or→+HP
CRESCENT LINE	近敵時←or→+HK
STAR DUST DROP	空中近敵時控桿↑以外方向+HP

特殊技	
COSMIC SMART	→+HK

必殺技	
ROLLING CRYSTAL FLASH	←儲→+P
SKY HIGH CLAW	↓儲↑+P（攻擊判定出現中按P掣可以令攻擊的形式改變）
FLYING BARCELONA ATTACK	↓儲↑+K，借牆跳躍後按P掣（下降中可以使用控桿控制左右移動）
飯綱DROP	↓儲↑+K，借牆跳躍後近敵時控桿↑以外方向+P（下降中可以使用控桿控制左右移動）
SCARLET TERROR	↙儲→+K
BACK SLASH	PPP同按
SHORT BACK SLASH	KKK同按

SUPER COMBO	
FLYING BARCELONA SPECIAL	↙儲↘↙↗+K，借牆跳躍後按P掣（下降中可以使用控桿控制左右移動）
ROLLING 飯綱DROP	↙儲↘↙↗+K，借牆跳躍後近敵時控桿↑以外方向+P（下降中可以使用控桿控制左右移動）
SCARLET MIRAGE	←儲→←→+K
RED IMPACT	←儲→←→+P（持爪時、可以使用LEVEL 3 SUPER COMBO或MAX超必殺技時專用）

山崎 龍二（RYUJI YAMAZAKI）

投技	
締上	近敵時←or→+HP
亂投	近敵時←or→+HK

必殺技	
蛇使 上段	↓↙←+LP（按著掣可以控制起動的時間）
蛇使 中段	↓↙←+MP（按著掣可以控制起動的時間）
蛇使 下段	↓↙←+HP（按著掣可以控制起動的時間）
蛇騙	蛇使蓄勢中按K掣
SADOMASOCHISM	←↙↓↘→+K
制裁之匕首	→↓↘+P
倍返	↓↘→+P
淬火	→↓↘+K
毒手	←↓↙+P（按著掣可以控制起動的時間）
踢砂	↓↙←+K

超必殺技	
GUILLOTINE	→←↙↓↘+P
DRILL	近敵時控桿轉一個圈+P（在喊叫中連按P掣可以增加HIT數和攻擊力）

RUGAL BERNSTEIN

投技	
SCORPION DEATH LOCK	近敵時←or→+HP
SCOPRION DEATH THROUGHT	近敵時←or→+HK

必殺技	
烈風拳	↓↘→+P
DARK BARRIER	←↙↓↘→+K
GENOCIDE CUTTER	→↓↘+K
GOD PRESS	→↘↓↙←+P
KAISER WAVE	→←↙↓↘→+P（按著掣可以增加HIT數和攻擊力，共分三個階段）
空中DARK SMASH	空中↓↘→+P

超必殺技	
GIGANTIC PRESSER	↓↘→↘↓↙←+P
GENOCIDE HEAVEN	↓↘→↓↘→+K

SAGAT

投技	
TIGER CARRY	近敵時←or→+HP
TIGER RAGE	近敵時←or→+HK

必殺技	
TIGER SHOT	↓↘→+P
GROUND TIGER SHOT	↓↘→+K
TIGER CRASH	→↓↘+K
TIGER UPPER CUT	→↓↘+P

SUPER COMBO	
TIGER CANNON	↓↘→↓↘→+P
TIGER GENOCIDE	↓↘→↓↘→+K
TIGER RAID	↓↙←↓↙←+K

VEGA

投技	
DEADLY THROUGH	近敵時←or→+HP
DEATH TOWER	近敵時←or→+HK

必殺技	
PSYCHO CRUSHER ATTACK	←儲→+P
PSYCHO PUNISH	→↓↘+P
DOUBLE KNEE PRESS	←儲→+K
HEAD PRESS	↓儲↑+K
SOMERSAULT SKULL DIVER	HEAD PRESS後P
DEVIL REVERSE	↓儲↑+P・P

SUPER COMBO	
KNEE PRESS NIGHTMARE	←儲→←→+K
MEGA PSYCHO CRUSHER	←儲→←→+P（可以使用LEVEL 3 SUPER COMBO或MAX超必殺技時專用）

GEESE HOWARD

投技	
真空投	近敵時←or→+HP
虎殺	近敵時←or→+HK

必殺技	
烈風拳	↓↘→+LP or MP
DOUBLE 烈風拳	↓↘→+HP
上段當身投	→↘↓↙←+LP
中段當身投	→↘↓↙←+MP
下段當身投	→↘↓↙←+HP
疾風拳	跳躍中↓↙←+P
邪影拳	→↘↓↙←+K

超必殺技	
RAISING STORM	↙→↘↓↙←↘+P
DEADLY RAVE	→↘↓↙←→+LK・LP・LP・LK・LK・HP・HP・HK・HK・↓↙←+HP（可以使用LEVEL 3 SUPER COMBO或MAX超必殺技時專用） ・→↘↓↙←→+LK・LP・LP・LK・LK・MP・MK・HP・HK・↓↙←+HP（可以使用LEVEL 3 SUPER COMBO或MAX超必殺技時專用）

豪鬼（GOUKI）

投技	
背負投	近敵時←or→+HP
巴投	近敵時←or→+HK

特殊技	
頭蓋破殺	→+MP
天魔空刃腳	前跳至最高點時↓+MK

必殺技	
豪波動拳	↓↘→+P
斬空波動拳	空中↓↘→+P
灼熱波動拳	→↘↓↙←+P
豪昇龍拳	→↓↘+P
龍捲斬空腳	↓↙←+K
空中龍捲斬空腳	空中↓↙←+K
百鬼襲	→↓↘+K
百鬼豪斬	沒有輸入任何指令
百鬼豪碎	百鬼襲中近敵時控桿↑以外方向+P
百鬼豪衝	百鬼襲中P
百鬼豪尖	百鬼襲中K

SUPER COMBO	
滅殺豪波動	→↘↓↙←→↘↓↙←+P
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘+P
瞬獄殺	LP、LP、→、LK、HP（可以使用LEVEL 3 SUPER COMBO或MAX超必殺技時專用）

MORRIGAN AENSLAND

投技	
MOON TRACER	近敵時←or→+HP
BREAST ANGUISH	近敵時←or→+HK
SEXUAL EMBRACE	空中近敵時控桿↑以外方向+HP

必殺技	
SHADOW BLADE	→↓↘+P
SOUL FIST	↓↘→+P
空中SOUL FIST	跳躍中↓↘→+P
VECTOR DRAIN	近敵時→↘↓↙←+P（可以在空中使用）

EX必殺技	
SOUL PHOENIX	↓↘→↓↘→+P
CARDINAL BLADE	↓↘→↓↘+K
DARKNESS ILLUSION	LP、LP、→、LK、HP（可以使用LEVEL 3 SUPER COMBO或MAX超必殺技時專用）
空中DARKNESS ILLUSION	跳躍中LP、LP、→、LK、HP（可以使用LEVEL 3 SUPER COMBO或MAX超必殺技時專用）

NAKORURU

投技	
流轉胸激刃	近敵時←or→+HP
地天三連腳	近敵時←or→+HK

必殺技	
勝利之刃	←↙↓+P
風之刃	↓↘→+P
猛襲之鷹	→↘↓↙←+P
神之輪舞	←↓↙+P
SHICHIKAPU ETU	←↙↓↘→+K
鷹捕	↓↙←+K
鷹落	鷹捕中HK
SHICHIKAPU AI	鷹捕中↓↘→+P
神之刃	鷹捕中↓↙←+P

秘奧義	
SHICHIKAPU自然色之神	→↘↓↙←→↘↓↙←+P
連擊神之輪舞	→↘↓↙←→↘↓↙←+K
SHIRIKORO KAMUI NOMI	↓↘→↓↘→+K（可以使用LEVEL 3 SUPER COMBO或MAX超必殺技時專用）

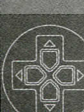
火引 彈（DAN HIBIKI）

投技	
背負投・挑發	近敵時←or→+HP
背負投・蹲下挑發	近敵時←or→+HK

特殊技	
挑發	START掣
蹲下挑發	蹲下中START掣
空中挑發	跳躍上昇中START掣
前轉挑發	↓↘→+START
後轉挑發	↓↙←+START

必殺技	
我道拳	↓↘→+P
晃龍拳	→↓↘+P
斷空腳	↓↙←+K
空中斷空腳	空中↓↙←+K

SUPER COMBO	
必勝無賴拳	↓↙←↓↙←+K
震空我道拳	↓↘→↓↘→+P
晃龍烈火	↓↘→↓↘+K
挑發傳說	↓↘→↓↘→+P



東丈（JOE HIGASHI）



通常投	
膝地獄	近敵時←or→＋HP
LEG THROUGH	近敵時←or→＋HK

必殺技	
HURRICANE UPPER	←↙↓↘→＋P
TIGER KICK	→↓↘＋K
SLASH KICK	←↙↓↘→＋K
黃金之踵	↓↙←＋K
爆烈拳	連按P 掣

超必殺技	
SCREW UPPER	↓↘→↓↘→＋P
爆烈HURRICANE TIGER踵	↓↘→↘↓↙←＋P

陰（YUN）



TARGET COMBO	
MP・HP・←＋HP	

特殊技	
雷擊蹴	垂直或前方跳躍中↘＋MK

必殺技	
鐵山靠	→↓↘＋P
絕招步法	↓↘→＋P
穿弓腿	→↓↘＋K
虎撲子	↓↙←＋P
前方轉身	近敵時→↘↓↙←＋K

SUPER ARTS	
雷震魔破拳	↓↘→↓↘→＋K
揚炮	↓↙←↓↙←＋P
槍雷連擊	↓↘→↓↘→＋P（可以使用LEVEL 3 SUPER COMBO或MAX超必殺技時專用）

鏡 恭介（KYOSUKE KAGAMI）



特殊技	
AIR 推上KICK	↘＋HK

必殺技	
CROSS CUTTER	↓↘→＋P
幻影WAVE	空中↓↘→＋P
幻影KICK	↓↘→＋K
空中幻影KICK	空中↓↘→＋K
雷神UPPER	→↓↘＋P
幻影BREAKER	↓↙←＋P

完全燃燒ATTACK	
擴散CROSS CUTTER	↓↘→↓↘→＋P
DOUBLE 幻影KICK	↓↘→↓↘→＋K
空中DOUBLE 幻影KICK	空中↓↘→↓↘→＋K
SUPER 雷神UPPER	↓↙←↓↙←＋P
FINAL SYMPHONY	↓↙←↓↙←＋K（可以使用LEVEL 3 SUPER COMBO或MAX超必殺技時專用）

源柳齋 真希（MAKI GENRYUSAI）

必殺技	
拳固	↓↘→＋P
疾驅	↓↘→＋K
急停止	疾驅中LK
影掬	疾驅中MK
首狩	疾驅中HK
八雙腳	↓↙←＋P・K
天狗倒	近敵時←↙↓↘→＋P（可以在空中時使用）
烈風腳	KKK 同按（消耗體力）

SUPER COMBO	
武神剛雷破	↓↘→↓↘＋P・連按P 掣
戲天狗	近敵時方向桿轉兩個圈＋P（可以在空中時使用）
鐵心崩	↓↘→↓↘→＋K・K

EAGLE

必殺技	
MANCHESTER BLACK	↓↙←＋P
CANTER VERY BLUE	↓↘→＋P
OXFORD RED	←↙↓↘→＋K
LIVERPOOL WHITE	↓↙←＋K
SAINT AND REUSE GREEN	→↓↘＋P

SUPER COMBO	
MANCHESTER GOLD	↓↙←↓↙←＋P
UNION JACK PLATINUM	↓↘→↓↘→＋P

ROLENTO

投技	
KERNEL CAREER	近敵時←or→＋HP
DEADLY PACKAGE	近敵時←or→＋HK
FEITARITI PACKAGE	空中近敵時控桿↑以外方向＋HK

特殊技	
FAKE ROD	→＋MK
SPARK ROD	空中↓＋MK
TRICK LANDING	著地時KKK 同按

必殺技	
PATROIT CYCLE	↓↘→＋P（可以連續輸入三次）
STINGER	→↓↘＋K・P or K
MEKONDAL ATTACK	PPP 同按後，著地時P
MEKONDAL AIR RAID	↓↙←＋P・P
MAKONDAL ESCAPE	↓↙←＋K・P or K（離開版邊後可以使用控桿控制左右移動）

SUPER COMBO	
TAKE NO PRISONER	↓↘→↓↘→＋P
MINE SWEEPER	↓↙←↓↙←＋P
STEEL RAIN	↓↘→↓↘→＋K

麻宮ATHENA（ATHENA ASAMIYA）

特殊技	
連還腿	→＋MK

必殺技	
PSYCHO BALL ATTACK	↓↙←＋P
PSYCHO SWORD	→↓↘＋P
空中PSYCHO SWORD	跳躍中→↓↘＋P
PHOENIX ARROW	跳躍中↓↙←＋K
v PSYCHO REFLECTOR	→↘↓↙←＋K
PSYCHIC TELEPORT	↓↘→＋K
SUPER PSYCHIC THROW	近敵時←↙↓↘→＋P

超必殺技	
SHINING CRYSTAL BIT	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P
CRYSYAL SHOOT	SHINING CRYSTAL BIT 動作中↓↙←＋P
PHOENX FANG ARROW	跳躍中↓↘→↓↘→＋K

霸王丸（HAOUMARU）

必殺技	
奧義 旋風裂斬	↓↘→＋P
奧偽 旋風裂斬	↓↘→＋K
奧義 弧月斬	→↓↘＋P
奧義 烈震斬	↓↙←＋P

武器破壞必殺技	
天霸凄煌斬	→↘↓↙←→＋P（可以使用LEVEL 3 SUPER COMBO或MAX超必殺技時專用）

秘奧義	
天霸封神斬	↓↘→↓↘→＋P

藤堂 龍白（RYUHAKU TOUDOU）

必殺技	
重當	↓↘→＋P
飛重當	跳躍中↓↘→＋P
仰重當	→↓↘＋P
体崩	→↘↓↙←＋P

超必殺技	
超重當	↓↘→↓↘→＋P
心眼 葛落	↓↘→↘↓↙←＋P

CHANG KOEHAN & CHOI BOUNGE

必殺技	
鐵球粉碎擊	←儲→＋P
鐵球大回轉	連按P 掣
龍捲疾風斬	→↘↓↙←＋K
疾走飛翔斬	→↓↘＋K
飛翔空裂斬	←↙↓↘→＋K
大破壞投	近敵時→↘↓↙←→＋P

超必殺技	
鐵球大暴走	↓↘→↘↓↙←＋P
真！超絕龍捲真空斬	→↘↓↙←→↘↓↙←＋K

高嶺 響（HIBIKI TAKANE）

必殺技	
遠間斬也	↓↘→＋P
水月突也	→↓↘＋P
居合也	→↘↓↙←＋P
近寄斬也	→↓↘＋K

超奧義	
發勝神氣也	↓↙←↙→＋P

潛在奧義	
畏死之心也	近敵時→←↙↓↘→＋P（可以使用LEVEL 3 SUPER COMBO或MAX超必殺技時專用）

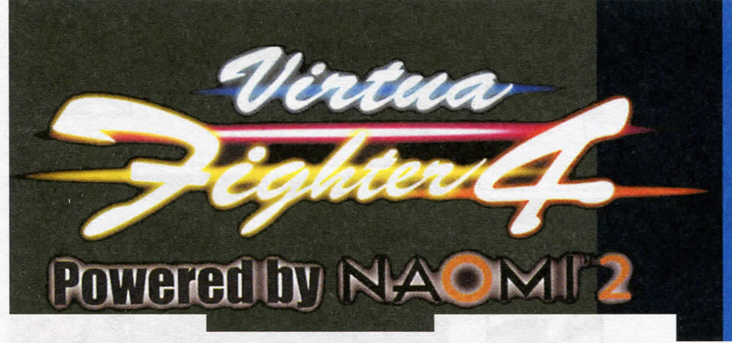
亂舞奧義	
越屍而行也	↓↙←↙↓↘→＋K（可以使用LEVEL 3 SUPER COMBO或MAX超必殺技時專用）

ROCK HOWARD

必殺技	
烈風拳	↓↘→＋LP or MP
DOUBLE 烈風拳	↓↘→＋HP
CRACK COUNTER・上段	↓↘→＋LK
CRACK COUNTER・中段	↓↘→＋MK
CRACK COUNTER・下段	↓↘→＋HK
RISING TACKLE	↓儲↑＋P
HARD EDGE	↓↙←＋P
RAGE RUN・Type「DUNK」	↓↙←＋LK
RAGE RUN・Type「SHIFT」	↓↙←＋MK or HK
真空投	近敵時控桿轉一個圈＋P
BRAKING	真空投中PPP 同按
羅剎	BRAKING 後PPP 同按，然後放開

超必殺技	
RAISING STORM	↓↘→↓↘→＋P（LEVEL 3 或MAX超必殺技時可以按著掣控制起動的時間）
SHINE KNUCKLE	↓↘→↓↘→＋K

潛在能力	
DEADLY RAVE NEO	→↘↓↙←→＋LP・LP・LK・LK・MP・MP・MK・MK・HP・↓↙←＋HK（可以使用LEVEL 3 SUPER COMBO或MAX超必殺技時專用）
	→↘↓↙←→＋LK・LP・LP・LK・LK・MP・MK・HP・HK・↓↙←＋HP（可以使用LEVEL 3 SUPER COMBO或MAX超必殺技時專用）



如果上一期大家有留意筆者的編者話，都會知道《VIRTUA FIGHTER 4》的試版在上個月已經抵港，並曾於港九新界各大遊戲機中心進行地區測試。筆者作為《VF》系列的忠實擁護者，當然沒有錯過任何試玩它的機會，幾乎所有做過測試的地點，筆者都有去過。最令筆者覺得驚訝的是香港玩家對《VF4》都顯得十分之有興趣，圍觀的人非常多，而且親自落場玩又擁有一定實力的玩家也不少，這情況是《VF2》和《VF3》時都難以想像的。筆者想這應該是和家用版的《VF3tb》有不少人玩過所致，希望在8月1日正式版推出時，《VF4》能為香港格鬥界創出一番新氣象！

TEXT：時雨

《VF4》測試版全方位報告

人物和場景

今次在香港出現的《VF4》試版其實是日本最初公開的版本，因此玩者可以使用的角色只限於少林寺武僧雷飛和餘下的11名舊角（鷹嵐拜拜……），而使用泰式搏擊的新女角VANNESA則沒有登場。

雖然這個試版是最早公開的版本，但其畫面質素已非常高，也沒有出現過任何窒機現象，說它是完成版相信也沒有人會懷疑。不過筆者留意到某些角色身上的衣服（如雷飛的1P和梅小路葵的衣袖）有時會出現穿透現象，雖然不算嚴重，但希望在完成版中可以稍作改善吧。至於場景方面則只能夠用「美麗」兩個字來形容，AM2充分利用了NAOMI 2的高性能，《VF4》中的場景不但設計複雜，而且還有極出色的光源效果。例如WOLF的主場，在背景裡有幾十個圍觀的觀眾，全部都是REAL TIME RENDER出來的；而PAI的主場水族館，背後有過百條魚在不斷游動！不親自看過，你也不會相信NAOMI 2的性能竟是如此強大！

不過筆者留意到有些人物的場景是重覆了的，例如SARAH和LION使用上了同一個鬥技場的場景，因此相信在完成版中還會有更多的新場景出現。



人物選擇畫面，感覺相當有現代FEEL



這個水族館場景絕對是NAOMI 2的代表作



在近鏡時人物的肌肉和衣服紋理都沒有走樣


DEMO畫面是兩段雷飛的演舞片段

玩落的感覺

《VF2》速度＋《VF3》招式＋《FIGHTING MEGAMIX》COMBO / 3＝《VF4》

以上方程式便是《VF4》給筆者的感覺。基本上，《VF4》是集合了上述三套遊戲的長處。首先，《VF4》的節奏很快，招式的硬直時間也很短，這兩點和《VF2》是十分相似的。有不少人分析過《VF3》的最大問題點便是遊戲速度下降，令爽快感大減，而且招式在被擋後的硬直時間太長，導致有太多確定會受反擊的情況（例如所有下段掃腳），玩者在進攻時有太多顧忌，便不能隨心所欲地發揮。AM2明白到這個問題，於是他們解除了所有《VF3》時代的束縛，現在玩者在思考戰術時可以有更大的彈性和自由度。筆者在玩過《VF4》後，已不再想玩反應遲緩、限制多多的《VF3》了！

另外，P（直拳）和下P（蹲下拳）在《VF4》中非常強力，也是令人感覺到它和《VF2》相似的原因。由於所有角色的P不論是擊中還是被擋都是玩者自己有利，因此是壓制敵人的絕佳招式，P COUNTER後的中段和投技二擇是非常有效的戰術。至於下P則是用來牽制和破壞敵人連攜的最佳方法，雖然今集下P變成了特殊中段技，可以用站立擋來防禦，但由於出招快，在近距離仍然極具威脅。在高手之間的戰鬥，很多時會變成「下P合戰」，這正是《VF2》年代的一大特色，《VF4》看到也完全繼承了這點。

在《VF3》中出現過的招式，絕大部份在《VF4》中都有保留，基本上以前強力的招式到了今集依然強力，因此在某程度上玩者在《VF3》用開的打法在《VF4》中仍然行得通，舊有的玩者不需要由零開始重新學過。不過玩者仍然要盡快適應《VF4》的新系統，否則實力一定會大減。

至於COMBO方面，今集《VF4》真的很有SS《FIGHTING MEGAMIX》的影子，除了因為空中COMBO浮得高了，HIT數增多了之外，BOUNCE COMBO也非常豐富，只要對手在著地時不受身，玩者隨時可以再攻擊地面上敵人兩三次！當筆者第一次見到AKIRA在投下崩捶（↘P+K）擊中後可以用修羅霸王靠華山來追擊時，完全是目瞪口呆……另外，靠近牆邊時的COMBO也增加了不少，一來撞牆的機會增加了；二來敵人在撞牆後的被攻擊判定非常大，任何攻擊都可以命中；三來撞牆後不能受身。可以想像到撞牆COMBO有極大的發展空間，喜歡研究COMBO的朋友定會非常高興。


受身的出現，令本來速度已經很快的《VF4》節奏更加緊湊


P和下P是《VF4》中的最強招式，初心者不容忽視

《VF4》新系統

ESCAPE

嚴格來說ESCAPE不是什麼新系統，但由於《VF4》中ESCAPE的使用法和性能和《VF3》極之不同，因此絕對有說明的必要。

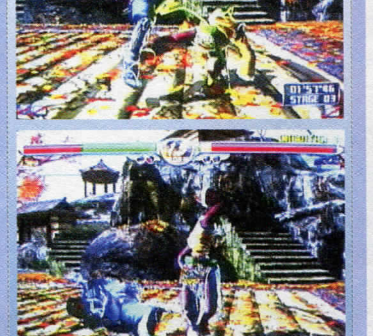
眾所周知，《VF3》的ESCAPE掣在《VF4》中已經取消，玩者如想ESCAPE，便需要輸入「↑」或者「↓」。起初筆者也對這種改變有些顧慮，但在使用過後，發覺其實和以前並沒有太大的差別，輸入時間仍然是1 FRAME，而且也可以先行入力。只是在蹲下時如果想ESCAPE，便要先將搖桿回中，再輸入「↑」或者「↓」才可，但在習慣後這也不是什麼問題。

有人說ESCAPE的移動距離短了，性能降低。但筆者可以肯定地說這絕對是錯的，《VF4》的ESCAPE其實比《VF3》要強得多，問題只是玩者能否掌握到敵人的出招時間。當玩者在敵人沒有動作的時候進行ESCAPE，那麼ESCAPE的速度和幅度的確是比《VF3》時小。但當玩者是配合敵人的攻擊進行ESCAPE的話，那麼ESCAPE的性能便會變得非常高，不但可以確定地將敵人的攻擊避開(除了回旋系攻擊外)，而且許多時還可以來個180度轉身，到達敵人的背面！不過留意一些連攜技如KAGE的PPPK或JACKY的PP→PK等，玩者應該ESCAPE它的最後一下，否則仍然會被對手打中。

在ESCAPE之後，玩者可以按P+K+G來使出回避攻擊。回避攻擊是每個角色都不同的，例如AKIRA是貼山靠，JACKY和SARAH是強力而且距離遠的中段腳，而WOLF則竟然是CATCH投！回避攻擊的出招速度一般都很快，而且在ESCAPE成功後幾乎必定能夠命中，是近距離戰時的上佳選擇。


在ESCAPE成功的時候，角色會有一下特別叫聲


JACKY的回避攻擊是極快的中段腳，COUNTER時敵人會硬直一段長時間






想像一下LAU在地掃腿後可以用飛燕轉身掌追擊，便可知道今集的BOUNCE COMBO是何等恐怖

受身

當玩者被敵人打DOWN時，在著地的一瞬間按P+K+G便可以受身，以迅速回復戰鬥狀態。《VF4》的受身有兩種，一是普通按P+K+G時的原地受身，二是一邊將搖桿推向上或下並同時按P+K+G的側滾受身。兩種受身的主要用途都是回避敵人的DOWN攻擊，例如《VF3》中JACKY最安定的COMBO——ELBOW SPINKICK→小DOWN攻擊，在《VF4》中只要受身便不會被打中，這點改變對於討厭DOWN攻擊的玩者來說絕對是個好消息。

受身的另一用處是回避地面上的BOUNCE COMBO，之前筆者也說過今集的BOUNCE COMBO非常多而且易出，如果玩者不受身，隨時有被BOUNCE COMBO「屈死」的危險！《VF》的初心者必須留意。

不過受身也有它本身的弱點，因為在受身期間玩者是不能使用任何的起上攻擊的，所以一旦敵人沒有使用任何DOWN攻擊，在回復站立狀態時便會立即受到對手中段、下段和投技的三擇，非常不利。另外側滾受身中的玩者是沒有任何無敵時間的，可能會遭受到對手的下段攻擊甚至是下段投！所以有時選擇不受身反而更為安全。


原地受身是最安全的選擇，絕大部份DOWN ATTACK都不能打中你


側滾受身可以用來回避RING OUT

投技之改變

投技的性能在《VF4》中出現了翻天地覆的變化，之前三代《VF》中的投技都是在輸入指令後便即時發生的(即所謂的1 FRAME投)，但在《VF4》中所有投技都設有出招時間，如果在捉著敵人之前受到對手打擊技的攻擊，便會當作COUNTER計算，隨時有被浮起的危險！

由於投技多了出招時間，在以往三集《VF》中「擋了敵人的攻擊後，用投技來確實反擊」這個基本技巧已不太適用，以投技為主的角色自然會比較辛苦。不過這是否代表投技是否沒用了？筆者可以肯定地說：「非也！」。原因之一，是投技的有效距離大幅增加了，例如JEFFERY可以相隔一個身位將對手抽起，「吸力」驚人！因此JEFFERY的玩家可以用後DASH回避敵人的攻擊後立即使用投技反擊。又例如在在P（直拳）COUNTER了對手後，以前在《VF3》玩者要先前DASH才可以使用投技，但現在大家便可以在原地輸入投技指令，在敵人硬直解除後投技便會立即成立！在習慣了新系統後，筆者相信投技仍會是《VF》戰術中不可缺少的一環。



投技這個出招動作和《鐵拳》、《DOA》的非常相似



在下P COUNTER HIT後……



直接在原地輸入投技便能成功，非常有效！

新角色雷飛使用後感

雷飛這名少林寺武僧的戰鬥方法相當特別，玩者在使用他時，必須對他的「姿勢」有所了解。在正常狀態中，玩者可以按↑P+K+G進入「金雞獨立」姿勢，按↓P+K+G則可進入「敗式」，按↙P+K+G則可以背向敵人。而在特殊姿勢中，按←P+K+G則可以在金雞獨立和敗式之間轉換。除了用P+K+G轉姿勢外，某些攻擊在完結時也會自動進入特殊姿勢，例如PP會進入金雞獨立姿勢，PPP則會進入敗式等。玩者在使用雷飛實戰前，必須熟悉他這種特性。

不過筆者對雷飛的實力始終有所懷疑，因為這些特殊姿態會限制了玩者戰術的自由度，對手如果也對雷飛的招式熟悉的話，不但達不到擾敵的效果，反而對手會對玩者的行動瞭如指掌！到底雷飛是龍還是蛇，在遊戲正式推出後便會分曉。



正常姿勢



金雞獨立

敗式

背向

有防禦能力的招式

這是《VF4》全新的要素。某些招式，例如SARAH的P+K和AKIRA的←→→P+K+G等，在出招時是有防禦對手攻擊的性質的！利用這特性，玩者可以一邊出招一邊破壞敵方的攻勢，是改變戰鬥節奏的絕佳戰術。不過要留意有防禦判定出現的持續時間不是太長，玩者必須配合對手出招時使用才能有最佳的效果。



在防禦成功時，會有「WE」一聲的音效

儲氣攻擊

這也是《VF4》的全新要素。今集每一位角色都至少擁有一招儲氣攻擊，例如LAU的燕子掌（P+K）和JACKY的↘PP+K等，只要玩者在出招時按實按鈕，角色在出招前便會先進行「運勁」，當力量儲到最大時，該招式便會變成GUARD不能技。這些儲氣攻擊強力之處是在儲氣期間玩者可以隨時發動，敵人即使想前來阻止也會反被COUNTER！因此ESCAPE才是回避儲氣攻擊的最佳方法。



儲氣攻擊最適合在敵人DOWN後起身時使用



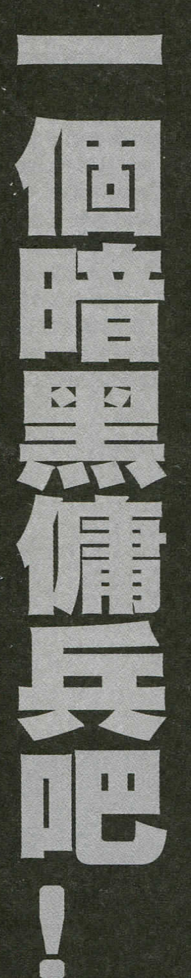
金雞獨立姿態中有自動反上中下段拳的特性！

TEXT：小悠

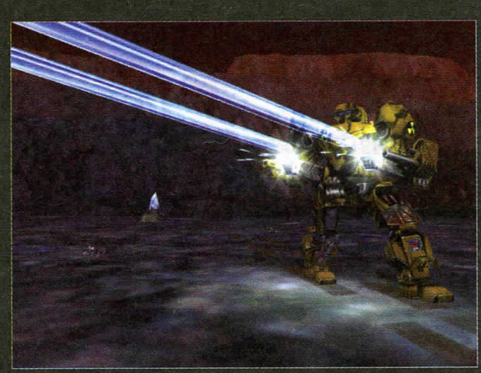
MechWarrior 4：Black Knight

SLG/Win95/98/2000/Me
2001年秋/價格未定/Microsoft, Cyberlore Studios



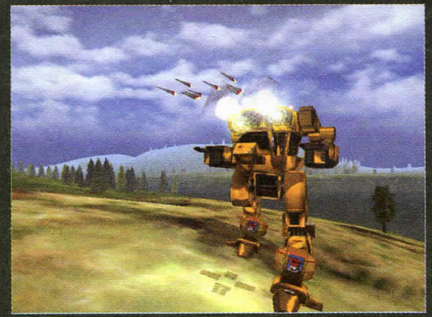


來成為一個暗黑傭兵吧！

近來這一季所推出的美版PC遊戲，也是環繞著Fantasy性質而推出，當然也有許多是名作的續篇，所以不少的PC遊戲玩家正為自己的LEVEL而努力中。《Alone in the Dark：The New Nightmare》、《Legends of Might & Magic》、《Arcanum：of Steamworks & Magick Obscura》、還有即將推出的《Disciples II：Dark Prophecy》也是這類型的RPG或SLG遊戲，難度這一季便沒有什麼特別受注目的別類作品了嗎？又不是，今次筆者便為大家介紹一隻由Microsoft和Cyberlore Studios合作推出的SLG《MechWarrior 4：Black Knight》。

同出自名作之後




說到《MechWarrior》系列，相信喜歡玩射擊SLG的朋友便不會陌生。而這隻《MechWarrior 4：Black Knight》其實是《MechWarrior 4》的追加版遊戲，也可以說是前作的續篇來。製作上是由Microsoft和Cyberlore Studios負責，不過今次的追加版多了《Battle Tech》原創者FASA Studios參與製作，素質上有了保證吧！遊戲玩法基本上和前作是一樣，玩者會在遊戲之中成為一個傭兵，並加入一個暗黑組織Black Legion工作。而新作之中將會有許多新武器登場，例如Lostech X-Pulse Lasers、Cluster bomb launcher和Autocannons等等。除了強力新武器之外，當然少不了新機械人。一共是有5部新機種，2部Clan和3部Inner Sphere，玩者喜歡那一種呢？

新遊戲新故事




這一個新作是前作「4」的續集，故事也會是和「4」緊緊相連。遊戲舞台是前作主角的母星Kentares IV，玩者的對手和上集差不多。因為故事是與前作有關連，相信是可以吸引到前作的玩家繼續玩下去吧！玩者所屬的傭兵組織Black Legion是以殘酷見稱，與House Steiner好像有什麼密切的關係。在這個組織之中玩者只需要接到任務，完成任務去收報酬便可以了，很少有玩者參與的部份。但是在後期的任務之中，玩者會接觸到「黑市」。在黑市之中玩者可以自行裝備武器和購置新機種，平時因為組織會完全替玩者安排的關係，自行裝備是不可能的。另一方面，玩者也可以擊破敵機來收集機械人，在黑市之中將之賣掉賺





BITTERSWEET FOOLS

ビタースウィートフールズ

TEXT：小悠

NVL/Win95/98/2000/Me
8 月 31 日 /8800 日圓 /minori

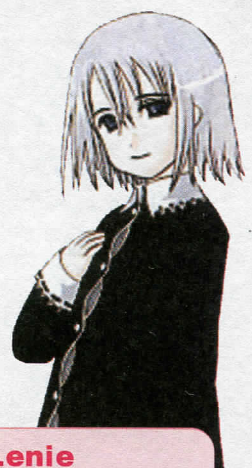
完全相反的二人，於花之街相遇

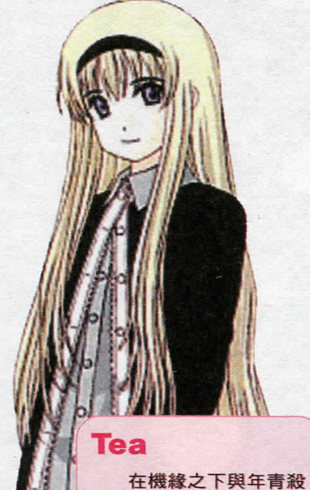
在日本的PC遊戲之中有一種要素是不可少，便是美少女了。不論是AVG式的遊戲或是TAB遊戲，人物還是離不開美少女。今次想介紹大家的這個《BTTERSWEET FOOLS》也一樣，是以兩位美少女作為主角的遊戲小說。遊戲小說和AVG是有所不同的，在遊戲小說之中玩者是一個看有聲有色書籍的人，大部份的遊戲小說也是沒有讓玩者參與故事演出，玩者是一個看故事的觀眾罷了。筆竟遊戲小說的主體也是在小說故事上，現在便為大家介紹一下這遊戲的故事吧！

SYSTEM OF BTTERSWEET FOOLS

這個遊戲小說是以單元形式來進行遊戲，而故事總體是分有「Bariumo編」和「Aran編」。在兩個人物的故事情節之中，整個小說是交替進行的，所以在Bariumo編之中是有機會接觸到Aran編的故事劇情。除了以上的四位主角之外，還有九位人物陸續在故事之中登場，敬請期待。







Lenie

隱藏著許多謎團的少女，在饑餓和疲累交迫之下於街上快倒下來，幸好得到Bariumo的收養。Lenie沒有親人而流浪天涯，可是她為什麼被人追趕著呢……？

Tea

在機緣之下與年青殺手Aran同居在一起的少女，實際上是黑手黨大人物的孫女。雖然是大戶人家的千金模樣，可是內心卻是堅強和溫婉的少女。她的出現令Aran的內心產生微妙的變化……

BTTERSWEET LOVE STORY

被保護要人組收養的少女Lenie，與跟暗殺集團一起生活的少女Tea，於花之街的茶室中相遇。她們雖然是這個故事的主角，可是在遊戲之中是描寫收養她們的人，Aran和Bariumo比較多一點。Bariumo是保護要人組之中最為出色的保鑣，與兩名同是保鑣的同伴過著同居生活。有一天，在任務之後於街中遇上了一位疲累的少女，是銀色短髮的Lenie 。她好像被什麼人追趕著似的，於是Bariumo便帶她回去成為第三位同居人。這感覺好像於街上拾到可憐的小貓，希望帶回家好好愛護一樣。另一方面，Aran是城中有名的少年暗殺者，為了什麼而以殺手的身份於城中生活。在一天日落的時候，Aran遇上金色長髮的少女Tea。Aran被這沒有地方可以容身的少女吸引著，在同居的日子之中，更被少女的溫柔改變了他冷酷的內心……











CROSSGATE

RPG/Win95/98/Me/
7月26日/8800日圓/
ENIX・DWANGO

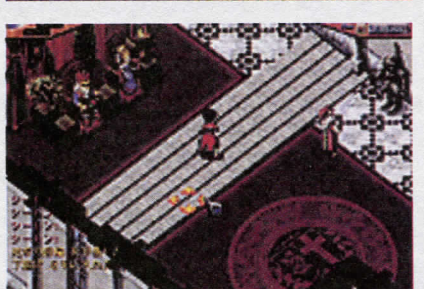
異世界勇者的網絡大冒險

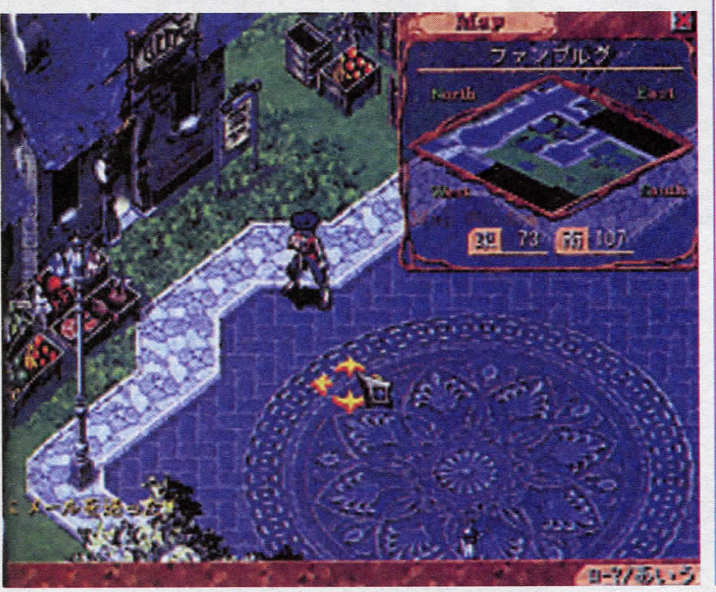
以國民級RPG《DQ》系列以及《STAR OREAN》系列聞名的ENIX，近來與DWANGO合作推出了一隻網絡RPG作品，名為《CROSSGATE》。這個作品可以說是ENIX開發網絡遊戲的第一擊，這也正好是為將來於家用平台上推出ONLINE RPG的實驗。而這個遊戲的最大特色是在人物創造上和禁止玩家互相打鬥的設計上，到底《CROSSGATE》和一般的ONLINE RPG有什麼分別呢？現在便為大家作簡單介紹。

以PARTY PLAY為主體的一個遊戲



《CROSSGATE》是在一個幻想世界之中集合了數千個玩者，於集中型SERVER進行冒險的ONLINE RPG遊戲。因為遊戲不單止是設計給日本國內的玩者，所以ENIX在遊戲內容方面，不論是語言和系統上也盡量做到國際化。以家用遊戲般的人物設計與背景圖像，也是以前的網絡遊戲所沒有的東西。和其他ONLINE RPG不同的地方，是遊戲之中PK（PLAYER KILLER）禁止的，和DC《PSO》一樣重視玩者之間的合作性，同時也可以做出一個適合初學者的遊戲世界。





勇者們的冒險舞台・法寧王國



在這個遊戲之中，玩者的身份也是勇者候補人，也是從異世界召喚到來的人物。在法寧王國之中國王們追求著一樣「開啟之物」，而異世界的人們因為回不到原來世界的關係，便成為了冒險者為找尋回去的方法而展開旅程。遊戲之中即使一個人也可以進行冒險，可是和其他玩者組隊的話，最多是可以5個人一隊冒險。即使是在同一隊之中的同伴，也是有各自的行動呢！令冒險十分有趣。在戰鬥之中提升LEVEL、以不同的職業去學習技能、還有同隊同伴之間的決鬥（模擬戰鬥）、以及育成怪物等等也是玩者在遊戲中能夠體驗。



多采多姿的溝通手段，為尋找同伴而出發！



ONLINE RPG之中，玩者與玩者之間的言語溝通是十分重要的。在《CROSSGATE》之中和一般的ONLINE GAME同樣是以CHAT為主，可是在這個遊戲之中在CHAT之餘是有許多變化。例如人物在說話時的表情，還有顯示出來的字樣與顏色，加上不同的動作，令角色於遊戲之中更有個性呢！對付強敵、合作製造高級道具和收集情報也是需要同伴的幫助，快在異世界之中找一個同伴冒險吧。





原定在年初推出的《超時空英雄傳說III 狂神降世》最終也是延期收場，至今發售日期還是未知之數，而宇峻方面便發放出更多更詳細的資料來填補這段時間，希望以它們暫時滿足到各玩家的需求，盡了作為遊戲開發商的基本責任。

發行商 / 製造商：宇峻科技
遊戲類型：RPG
發售日期：未定
系統需求：Windows 95/98/2000

轉職系統介紹

轉職系統一向是《超時空英雄傳說》系列的吸引之處，來到第三集這系統亦變得更加完整，以下是14種基本職業的介紹和轉職路線：



戰士

所有物理系列的基礎單位，擁有自行修復損壞道具的能力。



弓箭手

擅長遠距離的攻擊，並能提高運用各武器的命中率。由於追求一擊必殺，所以有「蓄力」的技能。



盜賊

攻防能力都非常不濟，但有一身高明的閃避功夫，加上「偷術」、「開鎖」、「陷阱解除」和「隱寶 / 隱門發現」技能，他的存在也有一定意義。



長槍士

因為使用三尺以上長槍而命名的單位，和弓箭手一樣有長距離攻擊能力，更有「遠擊」技能再增加攻擊距離。



騎士

最初級的座騎系職業，擁有高度機動力，「衝刺」的技能更可以給對手數倍的重擊，但在山岳和狹小的環境將會失去所有優勢。







劍士

著重打壞敵方的道具後才進攻的單位，因為以技巧為主，所以有頗高的速度。



野性戰士

擁有奇高的行動、攻擊和防禦能力，而且是少數水陸兩棲的單位。



裝甲士

捨棄速度、命中率和迴避率來換取強大物理防禦力的單位，「保護」的技能更可承受鄰近隊友的傷害，但魔法攻擊是他的剋星。



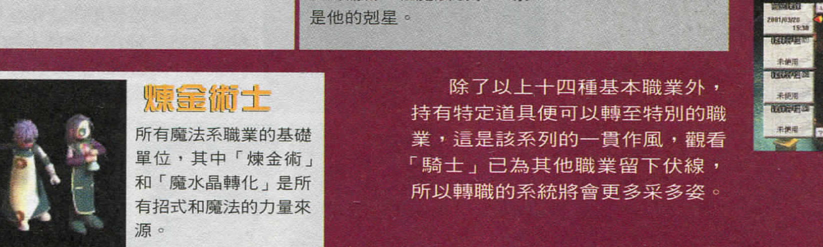


武鬥僧

武鬥僧能夠快速提昇生命值，而「格鬥」技能使徒手攻擊力變成二倍，「侵透」技能更可以貫穿敵方的防禦。

一反傳統

全新一集《狂神降世》採用革新戰鬥系統，一改過往回合制的方式，採用半即時性的儲時間GAUGE形式，過往的守株待兔方法不再收效，行動點數和共用魔力源亦限制了每回合的發揮，再加上高低地形的差異和技能相剋，今集的戰術運用將會更多元化，難度也有一定的提昇。





煉金術士

所有魔法系職業的基礎單位，其中「煉金術」和「魔水晶轉化」是所有招式和魔法的力量來源。

除了以上十四種基本職業外，持有特定道具便可以轉至特別的職業，這是該系列的一貫作風，觀看「騎士」已為其他職業留下伏線，所以轉職的系統將會更多采多姿。



修士和修女

首個擁有回復魔法的職業，同時有閃光和催眠等無攻擊力的魔法，所以扮演支援隊中重要的角色。



巫師和女巫

專攻攻擊系魔法的魔道士，能夠施展岩、冰、雷和焰等魔法，但物理防禦卻是最弱的單位。



精靈使

能夠使出地精、水精、氣精和火精契印的環境傷害術單位，更有「地形效果上升」的補助能力。

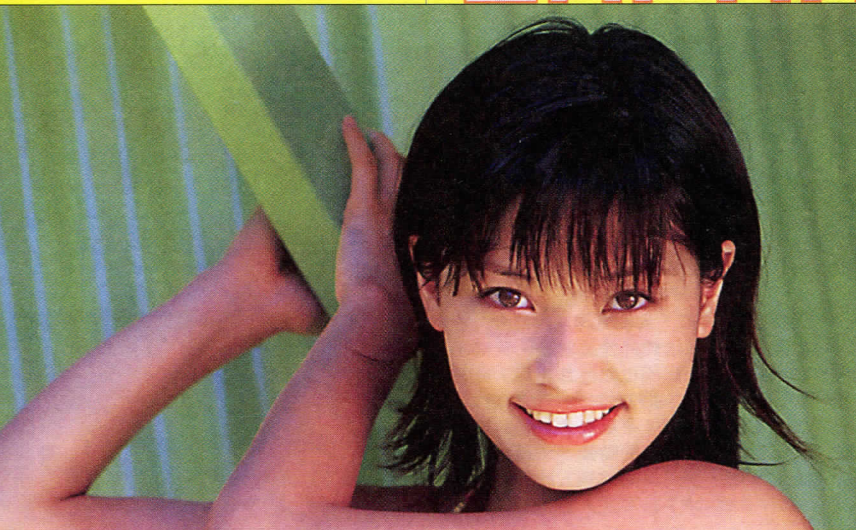


召喚士

善於以「魔獸語」和獸類溝通的單位，在戰場上可以召喚出不同等級的魔獸來幫助戰鬥。

戰鬥以外

其實在遊戲人物之間有一個隱藏的關係值，隨著不同的選擇而改變數值，在某些特定時刻會影響遊戲流程。因為完成特殊事件後可以取得對應的「稱號」，以及劇情分枝和作戰士氣。另外隱藏關卡也是備受注目的地方之一，在不能回城鎮整理裝備和只有一次進行機會的情況下，進內神秘的領域挑戰古代異獸，繼而取得秘密寶藏和最高榮譽，這可算是《超時空英雄傳說》系列的傳統，但每次都為大家帶來無限的驚喜。







PROFILE

本名：鈴木葉月/Suzuki Hazuki
出生日期：1985年7月17日
年齡：16歲
出身地：神奈川縣
星座：巨蟹座
身高：163cm
血型：O型
三圍：B82/W59/H85
興趣：烹調、攝影

鈴木葉月
Suzuki Hazuki

今次所介紹的新晉美少女正是擁有甜美笑容的鈴木葉月，而她就是2001年日本Telegenic所選出來的美少女。除了葉月之外，亦有小野愛、藤川望、照屋麻美另有三位被選中的美少女。鈴木葉月在上月7號推出了Solo Image Video「~feminine~」，而現在為BS富士的節目「多些! Idol Download Show」演出。她會否像其師姐一酒井彩名、加藤愛、酒井若菜等那樣大紅大紫，這樣就要大家拭目以待了。 TEXT：MARKS

TEXT：小悠

COWBOY BEBOP ~AFTER SCREEN 菅野洋子的音樂世界

在日本的動畫界之中可以稱得上是殿堂級的動畫人有很多，手塚治虫、永井豪、大友克洋、押井守、松本零士、藤井不二雄F、宮崎駿和富野等等也是日本動畫界的代表人物。大家在欣賞他們的作品背後，又知不知道創作每一套作品並不是單靠動畫監督去完成的呢？一套成功的動畫作品是需要不同崗位去合作無間，才可以真真正正發揮原作者的構想。原作、監督、劇本、人物設定、作畫監督、美術監督、動畫製作、音樂創作、攝影也是非常重要的元素，缺一不可。之不過能夠令動畫足以突破平面漫畫框框的地方，不單止是可動的畫面，還有它的靈魂・音樂。每一套成功的作品也能讓觀眾刻骨銘心，當人們回憶起劇中片段的時候，湧現腦海的往往也不是畫面，而是感動到內心的音樂。只要畫面和音樂可以真正融合在一起，便可以觸摸到人們的心。宮崎駿先生的作品有久石讓先生去為它們注入靈魂，而著名的作品《COWBOY BEBOP》為它注入靈魂的又是誰呢？便是今期筆者介紹給大家的菅野洋子小姐。



菅野洋子（KANNO YOUKO）


菅野よう子の「ポッかりした」
ライヴはナマモノ
ゆうきまさみのはてしない物語

現今能夠代表日本音樂的作曲家之一。除了為新居昭乃和板本真綾提供樂曲之外，還會為電影和CM創作樂曲。她所創作樂曲特色是充滿著美式懷舊爵士樂風格，加上緊張的旋律剛好與久石讓先生的音樂風格形成一種對比。除了在音樂上有發展之外，菅野洋子也有在日本動畫月刊《NEWTYPE》之中連載清談式專欄「ポッカリした」。



BEBOP's MUSIC from Youko

說起近來菅野小姐的工作，當然是有關《COWBOY BEBOP knock' on the heaven's door》的音樂創作了。到現時為止劇場版的歌曲已經有數十首了，相信在劇場版之中將會一一亮相。開始為劇場版編曲的時候，原來她和渡邊信一郎先生（COWBOY BEBOP 劇場版監督）正身處美國紐約市。她還笑說渡邊先生是在機場往酒店的車程中突然想談談有關劇場版作曲的事，於是便在這短短的時間之中定下了音樂的方向。對她來說為BEBOP作曲是與其他工作完全不同的，有許多的曲目也是來自她即時的感覺創作出來，故此常被同事稱之為「沒有動腦筋的…」或是「像個笨蛋的…」。雖然在劇場版的音樂創作上是有做過準備功夫，可是現在完成的作品之中，大部份靈感也是源自菅野小姐的脊髓反射呢。





DISCOVERY from the World

菅野小姐十分喜歡將音樂融合於自己的生活之中，在這次的出國之旅，讓她發現了一個很重要的東西，便是對音樂的新信念。她認識了一位來自阿拉伯的作曲家，在這次音樂交流之中讓她知道世界是這樣的大，還有音樂是這樣的不可思議。菅野問「我是日本人而又你是阿拉伯人，你會明白我想表達什麼嗎？」，阿拉伯朋友回應「明白哦。」大家同是人類，也同是音樂家，在音樂上彼此可以溝通，這情景使她感動起來。「阿拉伯人和日本人之間不論是文化和宗教也有分別，可是在音樂的境界上彼此間竟有共同的信念，令人感到共鳴。」COWBOY 的劇場版音樂也受到這次旅程影響，風格和感覺也有新的突破，期待她將拉丁音樂融會於BEBOP 中的演出呢！



TEXT：小悠

大家好嗎？歡迎大家來到GPM的畫廊「GALLERY」。這個專欄的用意是提供一個地方讓各位讀者可以發表自己的彩色畫作品，與此同時筆者也會為大家的作品作出一個小評價和評語，希望大家在畫功或是創作意念上可以得到進步。而在這個「GALLERY」之中題材是自由發揮的，只要是環繞著遊戲作品為題材便可以了。基本上來稿的作品是以彩色的作品為主，但大家也可以用黑白作品來投稿的，我們也是無任歡迎。顏料方面基本上沒有限制，只要不是鉛筆畫便可以了，CG當然也沒有問題。至於寄來的作品有一點兒的投稿須知大家是需要注意，沒有名的畫稿我們是不會刊登的，而獲得「優」的朋友是可以得到港幣100元作為獎勵，請大家積極參與吧

1）畫的大小不得超過29.7cm x 21cm（A4）
2）歡迎任何以遊戲為題才的作品畫稿，請於畫稿後面附上閣下姓名、筆名、年齡、性別、ID No、地址和電話No。
3）畫稿請寄往香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心40樓GPM「GALLERY」收。

優



宮澤雪野 比例：A 構圖：A 技巧：A- 上色：A-

《櫻大戰》的作品，相信這幅畫最突出的地方是黑白畫和彩花畫的同時創作了，而且構圖方面是用了連環圖式的小故事，在這兩方面令作品十分突出。故事內容可以配合，可是黑白和彩色畫的技巧未可以平衡，所以出來的效果未達到最好。我個人便十分喜歡這幅畫了（笑）。

良



We 比例：A- 圖：B+ 技巧：B+ 上色：B+

木顏色的作品加上水彩一向也是不錯的配合來，單色分割構圖有一種特別感覺，而且彩色的主角成功地突出來了。人物在設計上是不俗的，有一種「回憶的片刻」的畫意。注意在水彩方面如何控制水跡的出現呢。



比例：B+ 構圖：B 技巧：B 上色：B

zidane

是《TOE》的女主角FARAH呢！在畫面的襯托上是下過功夫的，可是在整體構圖上還是有點兒空。不過值得一讚的還是努力畫難畫的四肢，而且也是不錯的啦！在畫面設計上一下點功夫吧

良



鑾 比例：A- 構圖：A- 技巧：B+ 上色：B+

妳是同人誌作者嗎？因為我也有聽過《獸神世紀》這個名字呢。也十分喜歡以Fantasy為題材的作品，這幅畫不論在構圖和人設方面也是不俗的，可惜的是以Printer印出來的副本，所以很難在技巧和上色兩方面來衡量得分……



比例：A- 構圖：A- 技巧：B+ 上色：B+

Pisces

是天使來呢……在比例和構圖的意境上也是中上之作，可是在上色技巧未熟練使畫面細緻的地方有瑕疵。只需要上色技巧上下多一點兒功夫便可以有莫大的進步，加油練習色彩的控制和性質吧。



比例：B+ 構圖：A 技巧：B+ 上色：B

必殺鳥

在構圖方面是豐富而積極的，可以表現出有動感的構圖！在技術上妳懂得用色彩的光暗去令人物的層次表現出來，但可惜畫面太複雜了，令人一眼看上去是有點亂。加上妳的上色技巧未熟練，也是這作品未真正成功的原因。

聯邦最大型MA登場！
RX-78GP03D



HG MECHINCS
RX-78GP03D DENDROBIUM
定價　1500日圓（約$110）
發售日　發售中
比例　1：550，全長25cm

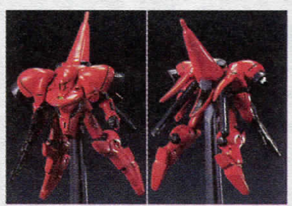
RX-78GP03D DENDROBIUM

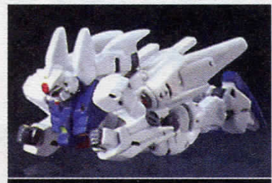

◆武器櫃一件成型，雖然沒有獨立的飛彈倉，但雕工也十分仔細。

「迪拉斯事件」後被全數抹殺，消失於歷史中的「高達發展計劃（Gundam Project）」，最後一台以聯邦名義出戰的巨大機體，與「羅艾．捷路」於地球上空展開激烈戰鬥的名機「RX-78GP03D DENDROBIUM」，期待多時之後，終於被正式模型化！

多年以來，GP03都只推出了STAMAN（即是GP03S）的一般模型，俗稱「貨櫃」的03D，大都是只出現於手辦模型之中。由於其體積之龐大（單是「貨櫃」已達73x62x38.5m3），對於不少朋友來說，即使能夠模型化，其比例也受到極大的局限。的確，推出模型版本的GP03D，其比例是1：550，只有初代高達時一般MA的大小。雖然如此，完成品連MEGA BEAM砲，已達到25cm長的「大比例」長度！橫也達到12cm，將其豎起的話與一台MG其實也差不到那裡！

◆武器櫃、機械臂、MEGA BEAM砲的扳機，以及I-Field發生器，都可換件開閉。


◆附送同等比例的「卡比拉．迪多拉」，改造一下便可以再現「零距離MEGA BEAM砲」！




◆別小看這1：550的STAMAN，也是跟足比例製作，可放於「ARMED BASE OKYX」（貨櫃）之內。

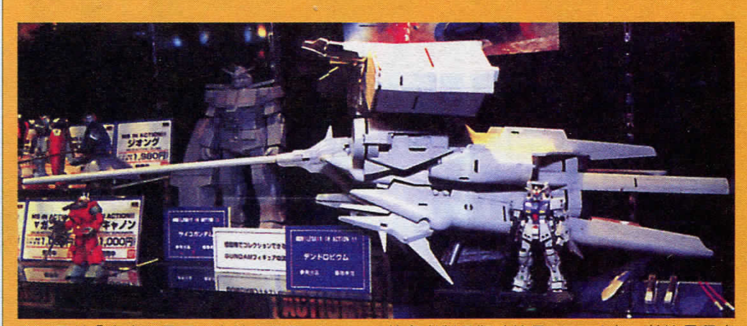
還有！「MIA」版GP03D

除了七月推出的HG版「GP03D」之外，還有一個更大的選擇，就是於6月靜岡HOBBY SHOW正式發表推出的「MS IN ACTION!!」版GP03D！嫌HG版細小的朋友，大可選擇這個「MIA版」，皆因其比例達1：250，即是說，這是個總長接近50cm，比HG版大上一倍，與之前已推出的「魔霸」差不多的巨型製品！

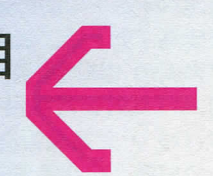
由於比例較大的關係，連帶整體的雕工，比起HG版更為優秀，而當中的STAMAN更有可獨立當一件MIA看待的手工。既然HG版能兩者分離，MIA被也少不了這玩意，而武器櫃、機械臂、MEGA BEAM砲的扳機也可自行開閉，至於當中的飛彈倉能否取出，廠方則沒有正式發表。然而除了那驚人的SIZE之外，12800日圓的價格也令不少朋友要考慮一番喔。（笑）

◆雖然比參考製品時細小了一半，但手工絕不比HG版遜色。

MS IN ACTION!!
RX-78GP03D DENDROBIUM
定價　12800日圓（約$900）
發售日　預定9月
全長50cm


◆三月於「東京玩具展」中首次公開，1：144的參考製品版（總長90cm！），其注目程度比同時展出的遙控渣古更高。





相信不少讀者都已經欣賞過《FINAL FANTASY》的電影版了。香港人今次真的十分幸福，因為這次《FINAL FANTASY》電影版是港美同日上映，所以我們可以比日本的朋友更早欣賞得到這套作品。不過唯一美中不足的是，我們聽不到L'arc en Ciel為這套電影所唱的主題曲《Spirit dreams inside》（香港方面採用了盧巧音的新歌代替），大家唯有等SINGLE推出吧！

DISC REVIEW



FINAL DISTANCE

宇多田光在3月推出的大碟《DISTANCE》中，最令FANS們驚喜的新曲相信便是和碟名相同的《DISTANCE》了，因為它和宇多田光其他歌曲在風格上有著很大的差別，給聽眾極深刻的印象。《DISTANCE》今次RECUT上來推出《FINAL DISTANCE》這張新SINGLE，可說是徇眾要求。歌曲方面由於節奏變慢並在主旋律中加入了鋼琴和絃樂，令它充滿了BALLAD的味道，聽起上來絕對是另一種感受。宇多田稱得這首歌為「FINAL」版本的《DISTANCE》，可見她本人對這首歌非常有信心。本碟中更收錄了《DISTANCE》原曲和兩個REMIX版本。

宇多田光

7/25
東芝EMI
1100日圓
<TOCT-4311>



Lifetime Respect

三木道三在5月推出的SINGLE《Lifetime Respect》在上了ORICON五個星期後終於得到冠軍，在日本的主流樂壇中一個REGGAE的DJ可以得到這樣的成績實在是一個異數，但這也證明了日本人欣賞音樂的口味正在不斷提高。三木道三首張大碟同樣是以《Lifetime Respect》為名，碟內的作品全部都充滿了他對RAGGEAE的熱情，相信連聽眾的體溫也會限隨昇高！本碟的初回版更會附送16頁的寫真集和兩首BONUS TRACK！大家不容錯過！

三木道三

7/25
TOKUMA JAPAN COMMUNICATION
3059日圓
<TKCA-72175>

PICK UP NEWS Mr. Children



Mr. Children的兩張精選大碟在登場首周即奪得了ORICON大碟榜的頭一二位！兩張碟的銷量更超過100萬，可見Mr. Children仍然是極受日本樂迷歡迎的樂隊。同一ARTIST取得大碟榜頭兩位在以前也出現過一次，那便是在1999年7月，L'arc en Ciel同時推出兩張原創大碟《ark》和《ray》，結果是雙雙取得冠亞軍。

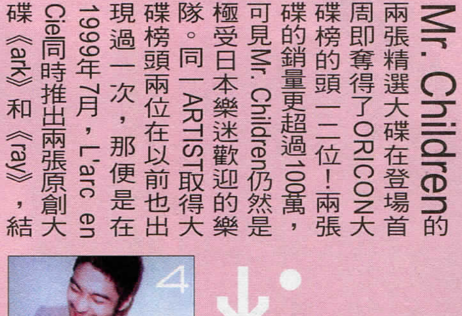
Mr. Children在這些年頭，經歷了事業的高潮和低潮，也曾經休止活動達兩年時間。不過創作好的歌曲，仍然是他們的一貫宗旨。從這套精選碟中，大家可以看到Mr. Children的音樂如何變遷。











1.櫻井和壽(Vo)
2.田原健一(G)
3.中川敬輔(B)
4.鈴木英哉(Dr)

Oricon SINGLE BEST TOP10 (7/23)

本周排名	上周排名	Title	歌手	本周銷量	累積銷量
1	-	UNITE!	濱崎步	365910	365910
2	1	沖浪的JOHNNEY	桑田佳祐	190160	708750
3	3	Lifetime Respect	三木道三	120250	669060
4	4	揚羽蝶	PORN GRAFFITI	111100	434640
5	-	Steppin' and Shakin'	DA PUMP	70110	70110
6	9	Look Back Again/Over The Distance	矢井田瞳	60420	214770
7	5	CHU!夏天派對	三人祭	42080	183580
8	2	STAY TUNED	GLAY	40920	341180
9	8	Feel The Fate	w-inds.	32790	110330
10	6	SUMMER REGGAE! RAINBOW	7人祭	30710	161460

Oricon ALBUM BEST TOP10 (7/23)

本周排名	上周排名	Title	歌手	本周銷量	累積銷量
1	-	Mr. Children 1992-1995	Mr. Children	1201730	1201730
2	-	Mr. Children 1996-2000	Mr. Children	1004190	1004190
3	2	gaining through losing	平井堅	205740	783770
4	1	Perfect Crime	倉木麻衣	200210	1000420
5	-	010	THE MAD CAPSULE MARKETS	91930	91930
6	3	夏服	aiko	67920	832000
7	4	Love Notes	GOSPELLER	36380	1120180
8	-	Bossa Hula Nova	小野LISA	26790	26790
9	5	A FORLORN HOPE	BRAHMAN	25470	237970
10	12	櫻之歌	GOING STEADY	24250	52780





TEXT：寒武紀

八年前的《侏羅紀公園》(1993) 突破了電腦科技及模型特技的界限，在銀幕上重現了已絕跡六千萬多年的恐龍世界，《侏》片更成為了史上第二最賣座電影，總票房只僅次於《鐵達尼號》（1997）。而將於八月九日正式在港上映的《侏羅紀公園III》，究竟能否為我們帶來像第一集中的震撼？讓我們先睹為快為大家介紹這套暑期猛片！

《侏羅紀公園III》再度身臨六千萬年

重返恐龍世界

《III》的劇本是首次在沒有著名小說作家米高基治頓 (Michael Crichton) 的作品作為藍本之下編寫而成，故事講述第一集中的主角格倫博士正面臨從事多年的恐龍研究經費不足的困境，幸而一對不請自來的富豪夫婦主動接近格倫，並以巨額支助引誘格倫前往恐龍公園桑納島，殊不知當格倫答應交易之時，卻已中了這對夫婦所設下的局。因為這對夫婦非但不是什麼富豪，他們的唯一目的是希望格倫協助他們尋找在恐龍島上失蹤的兒子阿歷，但格倫還未來得及了解真相，他們所乘坐的飛機已墜落在這個由恐龍統治的蠻荒世界之中。八年前險成為暴龍點心的格倫，發夢也未想過自己竟然要再一次面對同一個惡夢...

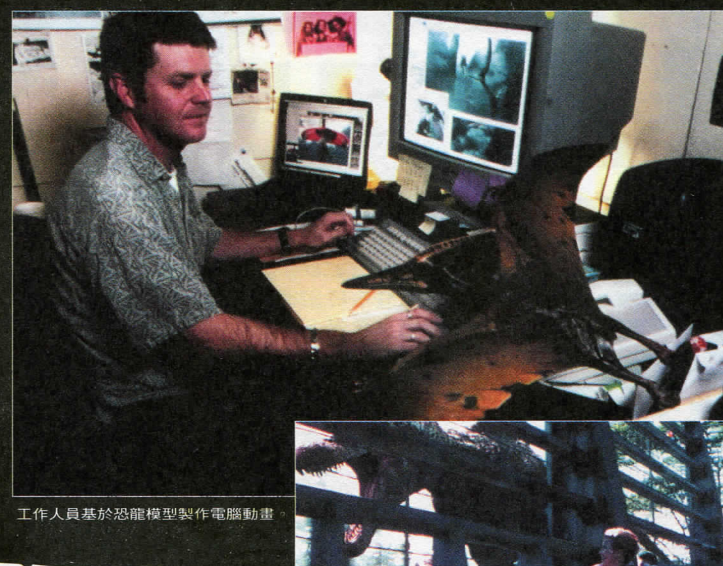
史上最巨型肉食獸當主角

擔任《III》的導演工作的是曾經擔任《奪寶奇兵》及《魔域奇兵》等作品的視覺效果總監的祖莊士頓 (Joe Johnston)，配合已成為了荷李活特技名牌的ILM (Industrial Light & Magic) 所製作作的電腦特技效果，務求再一次將恐龍特技推上一個更高的層次。

另一方面，導演為了給觀眾帶來更大的新鮮感，一直扮演上兩集「奸角」的暴龍，在今集將會由身型更龐大和更狡猾兇殘的棘龍所取代。棘龍的外型與暴龍相異，特徵是其擁有鱷魚般的長顎骨及背部帶三角鰭，據科學家估計，棘龍身長達60尺，單是頭骨的長度已有8尺，是恐龍時代裡身軀最龐大的捕獵者。

44尺長超巨型恐龍模型嚇親演員

雖然電腦CG技術發展至今，幾乎所有在現實世界中不可能、或是完全憑空想像的事情都可以透過電腦技術模擬出來，但要近距離捕捉恐龍的細微舉動和表情變化，一個迫真的恐龍模型還是不可或缺的。在《III》中，製作人員花了十個月的時間製成了一隻長44尺、重13噸的棘龍模型，相當於一隻中型棘龍的體積，模型更裝置了多組可動的油壓活動關節，在拍攝過程中，一條巨龍模型需要由六隊工作人員分別控制其頭部、手部、肩部，以至眼睛、口部及舌頭等細微部份。當這頭恐龍模型以高速轉頭頭部時，其1000馬匹引擎所產生的力量相等於2倍地心吸力的力量。難怪飾演富豪妻子一角的莉安妮表示：「當你在戲中看到我很驚慌的時候，我真的很驚呢。」


工作人員基於恐龍模型製作電腦動畫。



前史前世界




拍攝中使用的巨型棘龍模型。

遊戲中的侏羅紀公園

《侏羅紀公園》系列電影內容充滿動作和冒險性，自然成為了遊戲創作人一個絕佳的遊戲題材，所以由第一集上映至今，已經先後在多個不同平台上推出過超過十幾款以此電影作為題材的遊戲作品，而PS2、Xbox以及Gameboy Advnace亦將會陸續推出以第三集為題材的遊戲作品，喜歡這套電影的朋友便要留意了。

《Jurassic Park》
(1993/超級任天堂/Ocean)




《Jurassic Park》
(1993/任天堂；Gameboy/Ocean)



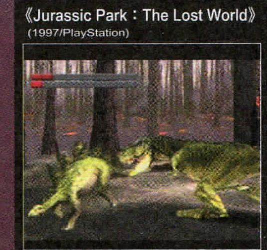
《Jurassic Park 2：The Chaos Continues》
(1993/Gameboy/Ocean)



《Jurassic Park》
(1993/MegaDrive/Sega)



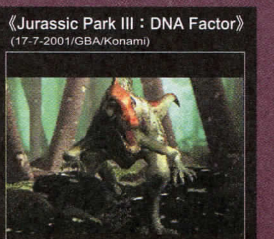
《Jurassic Park：The Lost World》
(1997/PlayStation)



《Jurassic Park：Warpath》
(1999/PlayStation/Dreamworks)



《Jurassic Park III：DNA Factor》
(17-7-2001/GBA/Konami)



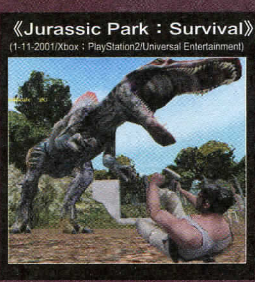
《Jurassic Park III：Park Builder》
(11-9-2001/GBA/Konami)



《Jurassic Park III：Primal Fear》
(2001年秋/GBA/Konami)



《Jurassic Park：Survival》
(1-11-2001/Xbox；PlayStation2/Universal Entertainment)





》大家好！這個「LETTERS」是新生GPS的新信箱，是歡迎各位讀者來信發問有關PS、PS2或DC遊戲的遊戲難題，除了家用機遊戲之外也是歡迎來信分享打街機的心得，讀者們的也是可以題問遊戲以外的一些問題，希望各位可愛的讀者積極地多點兒來信給我們吧！此外，各位有問題將會由我們眾編輯盡量去為大家解答。請各位讀者多多指教呢！來信的朋友請在信封面註明是「GAME PLAYERS LETTERS」收，而解答的信是隨機抽取，要看到自己的來信有沒有被解答便要多多留意了。大家除了可以寄信來之外，還是可以利用我們GPM的E-mail送電郵過來的。我們的地址是香港皇后大道東248號萬誠保險中心40樓，E-mail地址是這個「msv@gameplayers.com.hk」。不論是什麼樣子的問題，總之是有關PS、PS2或DC遊戲的或是我們GPM的，也是歡迎各位讀者來信給我們編輯部，我們絕對會盡量回應大家的問題呢。還有近來的來信之中是有什麼特別的問題，是需要特定我們當中某一位編輯去回答的，在問題之中提出的話我們會將信件轉交給他的回應。好了，現在便來解答今期的來信吧。

GPM編輯部

TO：GPM編輯部

各位GPM的編輯大家好，我有一點兒問題想請教一下大家的。

1）GPM會為FFX推出單行本攻略嗎？

2）如果不會的話會不會在這裡連載呢？

3）大家覺得現在FFX的價錢合理嗎？

4）會不會有大跌價的機會呢？

5）還會有VCD推出嗎？

6）編輯的工作時間表是否十分忙的呢？

7）那不是否沒有假期的呢？

祝

GPM銷量上升

小P爾

TO：小P

又到了《FFX》推出的日子了，各位RPG遊戲玩家當然是急不及待了。現在便回答你提出的問題吧！

1）我們應該是不會推出《FFX》的單行本攻略呢。

2）會的，不推出單行本的話當然是於半月刊之中作攻略連載了。

3）其實這個遊戲本身的造價也是頗高，所以運來香港之後實在很難是太平宜呢。

4）相信要在熱潮平息後一段十分長的日子才可以做到了……

5）你是說我們GPM嗎？只要有東西是值得我們以VCD報導的話便會有的了。

6）其實是工作密集而多，平均是需要一天出兩版稿的。

7）當然是有的啦，否則是會死的哦！

GPM編輯部

TO：GPM編輯部

大家好，本人是新讀者，在無意之中看到該書，只售十八元，而頁數超多而吸引，以下有些重要問題希望回答。

1）怎才可以補購GamePlayer？（可否在附近的報檔要求預訂那期，如不可請說明方法？）

2）本人是被其精彩攻略吸引，可否用一個表列出最近期HIT GAME的攻略期數以便買回？

3）本人不知道是否受騙，PS2是否改了機就只能玩老翻，不能玩正版，而改機是否又要收取百多元？（本人沒有改機）

4）在KOF98之中RYO的天地霸煌拳有時扣超多，有時扣對方丁點兒？（未爆珠）

5）DC GAME羅德島戰記~邪神降臨在那裡可以買得到和在那裡可以找到連載攻略以便補購，價錢會否在400元以上？

祝

GPM工作超順利

新GP FAN上

TO：新GP FAN

1）是不能在附近的報檔作訂購的，而補購是需要親臨GPM才可以補購。

2）因為在之前是分有PS和DC兩種的，所以未能詳細列出，實在抱歉。

3）應該不會的，我們不建議玩者去改機，因為改機是可以為主機本身帶來機能損害。

4）這便是所謂打得「正」與「不正」的問題了。

5）這麼久的遊戲相信你需要去訂了……應該是不需要400元的呢。

GPM編輯部



主持：啟泰

在上兩期的問題都是一些較為偏向「文」方面的，於是在今期本主持人決定將問題「武」化一點，問一下大家格鬥遊戲的問題。嗯，今期就先以大家最熟識的《Street Fighter》作為主題考一考大家吧。

1. 圖中所示人物的名稱是：
   a.) Eagle　b.) Birdie
   c.) Joe　d.) Mike



2. 《Street Fighter》的以下那一個作品並沒有附設獎分關 (Bonus Stage)：
   a.) Street Fighter II
   b.) Super Street Fighter II
   c.) Street Fighter III
   d.) Street Fighter I

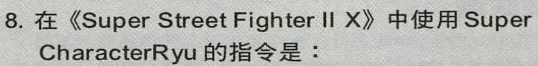
3. 在《Street Fighter I》中，Ryu 的頭髮顏色是：
   a.) 紅　b.) 黑
   c.) 啡　d.) 黃

4. 在《Street Fighter III：3rd Strike》中，於 CPU 戰中若達到一定條件的話便會有有電腦角色亂入，該角色是：
   a.) Hugo　b.) Q
   c.) Urien　d.) 不一定

5. 在《Street Fighter Zero3》中的 Dramatic Battle 裡，如果玩家使用 Nash，電腦的預定伙伴角色是：
   a.) Guile　b.) Guy
   c.) 春麗　d.) Cammy

6. 在《Street Fighter Zero3》中，X-ism 的平常攻擊力是 V-ism 的多少倍？
   a.) 1.2　b.) 0.8
   c.) 一樣　d.) 1.5

7. 《Super Street Fighter II》使用的基版是：
   a.) CPS　b.) CPS 2
   c.) CPS 3　d.) NAOMI



8. 在《Super Street Fighter II X》中使用 Super CharacterRyu 的指令是：
   a.) 右右右左　b.) 左左右右
   c.) 右左左左　d.) 右右左左

9. Blanka 母親的名稱是：
   a.) Jimmy　b.) Tammy
   c.) Samantha　d.) Sally

10. Dee Jay 褲子上寫著的字是：
   a.) Mexico　b.) Mountain
   c.) Maximum　d.) Museum

11. 《Street Fighter II》是何時面世的？
   a.) 91 年 3 月　b.) 91 年 12 月
   c.) 92 年 3 月　d.) 92 年 5 月

12. E.本田的 E 是甚麼的縮寫？
   a.) Edward　b.) Edgar
   c.) Edmond　d.) Eddie

13. 《Super Street Fighter II》的副題是：
   a.) Hyper Fighting Warrior　b.) The World Warrior
   c.) The New Challengers　d.) Grand Master Challenge

14. Ken 的妻子的名稱是：
   a.) Jessica　b.) Eliza
   c.) Gloria　d.) Sally

15. 春麗的出生日是：
   a.) 1968 年 3 月 1 日　b.) 1975 年 3 月 1 日
   c.) 1971 年 9 月 1 日　d.) 1973 年 3 月 1 日



上期答案：
1.c　2.c　3.b　4.d　5.c　6.b　7.b　8.a　9.d
10.d　11.c　12.b　13.d　14.b　15.a

如果大家想參加有獎遊戲的話，可以把答案連同個人資料(記得要有電話號碼！！)，寄「香港皇后大道東248號萬誠保險中心40樓GAME PLAYERS編輯部 收」註明「REAL PLAYER?」，我們會於答中最多的朋友中抽出3名幸運兒，將會獲得編輯部精心預備的精美禮品一份，得獎者將會致電通知。今期截止日期：8 月 8 日（以郵戳為準）

CHEATS

By 金

此處是提供近日熱門遊戲秘技的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別東西，提昇遊戲的趣味和耐玩度。大家趕快進來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！

鐵1～電車BATTLE～

PS2/SYSCOM/RAC

使用隱藏車輛

除了在「鐵1MODE」中和海外比賽中勝出可以取得隱藏電車外，在每個地圖內都會有RAMDOM的隱藏敵車出現，擊倒它們後玩者便能夠使用，以下是每處地方所對應的隱藏電車：

地圖	隱藏電車
トーホク	チホークトレイン、ツガールトレイン
カントー	トデーントレイン、カントートレイン、エノシーマトレイン、ヨコハーマトレイン
チューブ	トヤーマトレイン、ナゴーヤトレイン
キンキー	タンゴートレイン、ノーセートレイン、ランデーントレイン、コーベートレイン
チューゴク	チーヅトレイン、グリーンムービ
キューシュー	マツウーラトレイン、タカチーホトレイン

海外STAGE

在「鐵1MODE」的各地方都取得勝利後會到達海外STAGE ，勝出並且觀看ENDING 畫面，再使用同一輛電車開始第2 、3和4週目的遊戲，在再到達海外STAGE 時會變成「インド」、「フランス」和「ニューヨーク」，而每完成一週目便會出現一輛隱藏車。





DREAM AUDITION 3



PS2/JALECO/ETC

《DREAM AUDITION》已經來到第三集，除了繼續考驗玩家的歌喉外，在秘技方面仍然保留了該系列的傳統，轉變角色顏色和高級模式繼續保留，以下是使出的方法。



轉變顏色

在MUSIC SELECT的畫面中，選擇歌曲的時候按L或R鍵，這時演唱角色的服飾將會轉變顏色，而隨著按4個不同的鍵會有4種可能的變化。



高難度模式

在MODE SELECT的畫面內按L1+R1 ，便會出現較高難度的「PRO」，而且會以APPEAR的形式表示。注意如果在2P 的時候需要改按L2+R2，這樣便能二人同時玩「PRO」MODE 。



CITY CRISIS



PS2/SYSCOM/SLG

使用隱藏車輛

《CITY CRISIS》是隻以搶救為主題的遊戲，雖然並無人希望災難的發生，但天災人禍在所難免，而補救工作亦是必需，各位的工作亦從水深火熱之中解救市民，而為了使遊戲更加有趣，兩部擁有「超班」實力的隱藏機將會出現，以下是選用的方法。

隱藏機體出現

在《CITY CRISIS》內有兩部隱藏機體的出現，它們分別是「PORK」和「BAT」，以下是它們的出現條件：

PORK

完成頭五關遊戲後自動獲得。

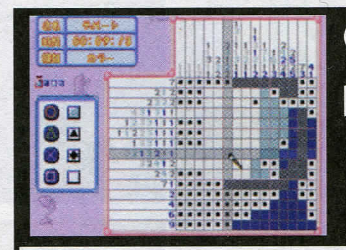
BAT

在MISSION MODE 或TIME ATTACK MODE 內，在任何4 個STAGE 中取得RANK S 的評級後，在PORK 的位置按△便可選擇BAT 。





COLORFUL LOGIC 3

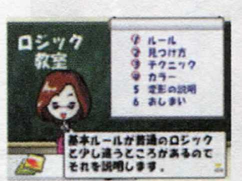


PS/ALTROM/ETC

COLORFUL LOGIC 3》收錄了300 條難題在內，要完成實非一朝一夕之事，如果缺乏耐性的話，以下這個幫大家自動完成Puzzle的秘技將會幫到大家一個大忙。

即時完成的COMMAND

在進行遊戲時按SELECT 使選項出現，再選擇HINT(ヒント)，在提示未消失前、遊標仍在移動時，按L1+R1和START，如果輸入成功該關將會自動完成。各位也可以更加享受遊戲的樂趣。











TEXT：小悠

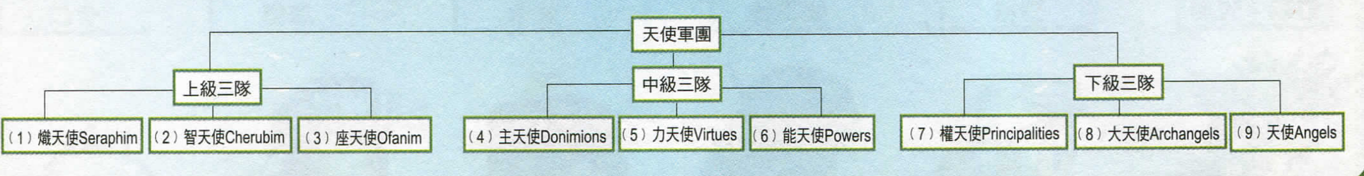
上期為大家簡單介紹了鍊金術是什麼，有地方是說得不清楚的話請各位見諒，因為有關鍊金術的圖片實在是十分難找呢。而今期的ENCYCLOPAEDIA會為大家介紹一些關於天使的事情，希望大家會喜歡。「天使」這個名字相信各位絕對不會有陌生的感覺，他們跟傳說中的龍和鳳凰一樣神秘，沒有人真真正正可以看到天使的面貌，只是單憑各宗教的書籍經典去描述。天使最具體化的形象也是由《聖經》所描述出來，是擁有一雙巨大羽翼的人類，是神言行的執行者，也是代表光明的使者。人們對天使也有不少的想像，他們也有在不同的遊戲之中登場過，例如《櫻大戰》（第一輯）中最後出現在華擊團面前的大天使長米迦勒、《BLACK/MATRIX》之中以天使和惡魔的世界觀作舞台、《天使的禮物~瑪魯王國物語》之中女王升天化成為天使保護女兒、《LANGRISSER》之中代表著光明的使者、還有《VALKYRIE PROFILE》中也是以希臘神話的角度來描寫天使的任務等等。天使到底是一樣怎麼樣的種族呢？他們住在那兒？在什麼時候才會讓人類看見呢？他們的任務又是什麼呢？我們用一連兩期為大家作介紹和解說。

天使的檜舞台

有許多基督教、天主教、猶太教和伊斯蘭教的信徒對天使也有基本的認識，因為天使在這些宗教之中有著十分重要的地位。以描述天使與人，以及神之間的關係最多的，相信是《聖經》和《偽經》了。許多神學者和宗教研究者也是以這兩部經典作為中心進行考究，在研究之中他們慢慢地掀起天使舞台的幕帳。天使不論在身份、職務、使命和位置也是有明顯的階級觀念，我們先來看看天使的階級吧。

天使的階級 The order of the celestial hierarchy

12~13世紀，神學者確立了天使階級的劃分。而不同的宗教對階級劃分也有不同的意見，有些認為天使的階級是和他們居住的七層天有關係，可是也有些認為細分的話一共是有九層。下列圖表可以清楚看到，不要以為（1）的地位是會比（9）大，其實階級的高低是他們接近人類和神的程度，（1）級是最可以接近神，而（9）級便可以最接近人類。當中最為有名的便是大天使了，傳說中的四大天使位於下級三隊的第八級，可是他們同時也是上級三隊的第一級熾天使。



大天使Archangels

在基督教和天主教的《聖經》描寫，讓人們知道天使之中是有四大天使，可是經過神學者對《聖經》和它的外典《偽經》研究之後，歸納了各個宗教共識出大天使實際上是有七位。這七位大天使被稱之為「御前之天使Angels of Presence」，意思是被許可與神同席的天使。他們所代表的意思以及神的使命也不一樣，除此之外還有一位是神天界的宰相是十分神秘的，他也是大天使之一。

大天使	使命	稱號
米迦勒Michael	被神的選民禱告	與神近似者
嘉芙莉艾爾Gabriel	地上樂園的守護者	成為神的若力
拉菲艾爾Raphael	連繫人的靈魂	神之熱
威利艾爾Uriel	掌管宇宙運行和地球的氣象	神之炎
拉克艾爾Raguel	掌管世界與光守護者	神之友
撒拉卡艾爾Saraquael	守護如無罪一般的靈魂	神之命令
尼美艾爾Remiel	最後審判之時牽引復活的人類	神之慈悲
米達昂Metatron	連繫天界與人間	天使們之王

下期續……





文：小寶寶

Final Fantasy 6
魔導力量之戰

遊戲資料	
操作平台：超級任天堂	發售日期：1994 年
媒體：24M 盒帶 + 電池記憶	售價：11400 日圓
生產公司：SQUARESOFT	

於不知多少年前，一次「魔大戰」，使得世上的所有都毀掉了。在大戰終結之時，「魔法」這東西也隨之失去。在大戰的一千年後，鐵、火車、蒸汽機等東西續出現，人們開始懂得使用，世界也開始昌盛起來。隨著科技的發展，人類不斷尋找強大的資源及力量，某些野心家更企圖將傳說中的「魔法」力量再次復活起來。難道，歷史將要再次重演嗎...

故事由失憶少女開始



在往炭礦都市拿路西的途上，兩名士兵及一位失憶少女正各自駕著魔導裝甲，向該處的雪山出發，尋找傳說中的幻獸，作為魔導力量的資源。雖然該處的住民努力阻止，但始終也給他們尋到。奇怪的是，幻獸竟和少女產生共鳴，那龐大的力量使得身旁的士兵也消失了。當該少女醒來時，才知道她一直被人利用操控裝置操制著，但對於自己的一切，也只能依稀記得... 她便是本遊戲的女主角之一 - 天娜。

傳統與新穎 二合為一

這一集的FF 繼承了傳統的戰鬥模式，依然是採用令人緊張得抖不過氣的Real-time Battle。但在戰鬥中的指令卻因各個角色的特殊技而大幅增加了，而且，其中不少都是新加入的操控方法。例如馬修的必殺技攻擊需要玩家快而準的輸入必殺技指令，這個在RPG 歷史中可說是唯一的操作法呢。

傳統FF 的最後作？



有不少人說，這一隻是傳統FF 系列的最後一集，因為她是最後一隻使用「格仔」移動方法的。另外，在以後的作品中也少見了這麼簡單而在趣的遊戲畫面及Q版人物。在之後的作品中，戰鬥系統也改變了。而天野喜孝的FANS們也可能失望，因為新作中都不見他的插圖... 怎麼也好，始終《太空戰士》各集都是獨立的遊戲，擁有著獨立的故事。無論是依照傳統或是破舊立新，相信大家都期待著以後更令人驚異的《太空戰士》吧。

充滿個性的角色們

由於FF 系列中的雙數系列中，傳統上是沒有轉職系統的，所以為了製作出多變的遊戲，於是不同職業的角色也隨之誕生。現在就讓我們看看這些各具特色的角色們吧。

除了以下十二個主要角色外，遊戲中還有兩名隱藏的角色，分別是雪人及模仿師，他們都是遊戲中重要的一員呢。



魔法師
幻獸 - 天娜



盜賊
洛古



魔導士
西莉絲



機械師
艾卡



格鬥家
馬修



劍士
卡仁



野人
咕



賭徒
西捷亞



忍者
Shadow



畫家
尼路姆



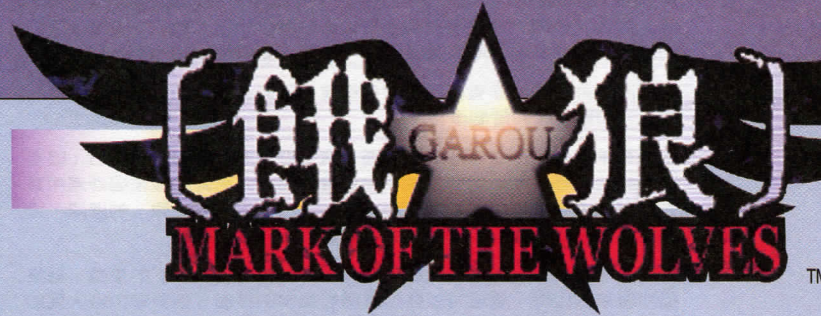
藍魔法師
史齊格



飛天豬
莫古

HYPER NEOGEO WORLD '01

緊急發表！！ 剛於今個月19日推出的最新街機最新作品「戰國傳承3」(日本國內TITLE; 戰國傳承2001) 經已決定在10月26日推出NEOGEO家用版， 請各位戰國系列的FANS開始儲錢啦！



種類	格鬥動作
機種	DREAMCAST
推出日期	2001年9月27日發售預定
價格	日本國內預價5,800日元(税別)

*PURUPURU PACK， ARCADE STRICK， VGA BOX 對應

餓狼MARK OF THE WOLVES

NAME TERRY BOGARD 泰利・波格 AGE 35 SEX 男

身高	:	182cm
體重	:	81公斤
出生日期	:	3月15日
血型	:	O型
國籍	:	美國
格鬥流派	:	格鬥技
趣味	:	塗壁畫
特技	:	連續50次成功射入3分射球
重要的東西	:	猴子WOOKY (現已離家出走)
令他軟弱的東西	:	煙草
喜歡的東西	:	VINTAGE 牛仔褲
討厭的東西	:	蛞蝓
喜歡的食物	:	洛克特製的公司三文治 (最近吃得太多，所以感覺有點發胖)
喜歡音樂	:	田原音樂
運動專長	:	籃球

故事

與GESSE HOWARD經過漫長歲月之戰，終於來了個終結的TERRY

BOARD ，像命中注定的遇上與宿命之少年 ---ROCK ，一起離開了回復和平的南鎮... 開始沒有終點，及沒有目的地之旅。

在旅途中，TERRY將自己所有學到的全部教導給ROCK ，及指示正在內心動搖的他所應走的方向。

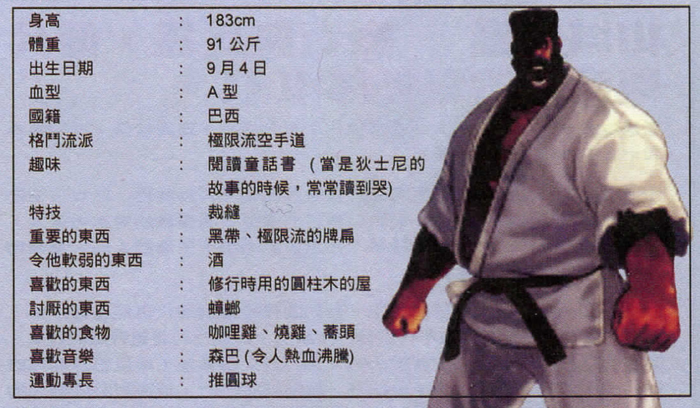
在那時，來到TERRY的手上竟是10年來再次舉行的格鬥大會「KING OF FIGHTERS」的招待狀。

可是， 現在GESSE已經不在，是為了什麼目的而舉辦今次的大會呢?

覺得可疑的TERRY決定親自步進那舞台，嘗試解開這個謎團。

「我的拳頭還沒有生銹！ 盡管放馬過來吧！」

NAME KHUSHNOOD BUTT 古士活 畢特 AGE 40 SEX 男



身高	:	183cm
體重	:	91公斤
出生日期	:	9月4日
血型	:	A型
國籍	:	巴西
格鬥流派	:	極限流空手道
趣味	:	閱讀童話書 (當是狄士尼的故事的時候，常常讀到哭)
特技	:	裁縫
重要的東西	:	黑帶、極限流的牌扁
令他軟弱的東西	:	酒
喜歡的東西	:	修行時用的圓柱木的屋
討厭的東西	:	蟑螂
喜歡的食物	:	咖哩雞、燒雞、蕎頭
喜歡音樂	:	森巴 (令人熱血沸騰)
運動專長	:	推圓球

故事

極限流道巴西支部的門生。

初出矛爐時，聽說了[極限流]的傳聞而去了南鎮的道場挑戰，但被道場的「?崎 龍?大敗，在那一戰，令他知道[極限流]之強及深奧之處，更捨棄當年的格鬥技，剃光頭下拜入[極限流]門下。其後，在努力之下功力持續提升，在其成長之下終於被任命為代師範。

在黑人特有柔軟性之下的空手道，就算非常雜亂但不失其敏捷性。

現極限流總師「?崎 龍」說過:「如百獸之王在他的面前的話也像貓一樣。」後來「黑獸」的異名開始廣泛地傳開。

在弟子之間傳聞，他是自從「?崎 龍」從第一線退下來後; 現今極限流最強，即世界最強的格鬥家。

「將極限發揮到極點的拳頭......歡迎你用自己的身體試試吧！ 」

另外剛在星期二舉行完畢的第三屆香港的漫畫節中， 從日本來的SNK宣傳， 版權部及海外部的同事非常感謝各位熱烈的FANS們去到有由SNK正式授權的漫畫及精品的正文社， 捷強， NEOSUN三間出版社的攤位中購買版權漫畫及精品。

不過， 如果各位在場買了以下的商品; 「拳皇S， 拳皇96， 格鬥天王97， 餓狼RB2等」合訂本及精品等的話， 很遺憾的是你買的全都是沒有得到任何SNK授權及許可在漫畫節出售的商品。

雖然， SNK是非常感謝各位的熱鬧支持， 但是更希望各位FANS不要被不法的商人所騙， 因為除了你所買的全是打擊SNK的假商品， SNK根本連一毫子的版?也收不到外， 內容更是沒有經過原作者約SNK所審批或承認的非公式認可內容。

所以SNK希望香港的知識產權署及漫畫節的有關方面，今後能先確認在這種國際性的大型展銷會中， 參展商是否在賣有授權的版權的商品。因為， 如有沒有版權的商品在漫畫節中賣的話， 這不是會相當影響香港在國際的形象了嗎?



The Pearland Walker

TEXT：小悠

羊鄉。五大城 - 山城

電郵: logos6@speednet.net 香港手提電話:9348 1667

五大城 - 山城
寶石的家 - 山城
工匠、商人及保標雲集的地方!

山城位於西方盤地的東北面，一個草原地帶有部的農業生產。
它有豐富的地下煤礦。
面向小珍珠湖，也是守著進入琉璃沙漠西面入口的商貿城市。
沙漠出產的寶石及金屬都在這冶鍛。
部份工匠懂得上古矮人的冶鍛技巧。

山城教區 - 寶石與兵器，傭兵與商人的邊疆都市

它是位於本城的東北方，山區部份佔了三分之一，琉璃沙漠、浮雕森林和十二主教峰之間的地區。

山城地區大部份是山區，只有接近盤城的土地才可以耕種，所以在初期人民的生活環境並不良好，而人口數目亦偏低。因糧食的需求相當大，不時會發生部落家族之間的紛爭。在這樣的環境下生活的人民，漸漸地變得比較實際和著重物質。

六大族之一的山族乃此地的始祖。他們的作風直到現代仍然遺留下來，就是行動多於說話。這並不代表他們不聰明，只是比較著重行動的效果。有很多有名氣的商人都出身於山城。他們的人口偏低，所以部落和種族的意識很濃厚，人少，但十分團結。雖然偶有內鬥，但面對共同敵人的時候，就會團結一致，對抗到底。在神話時代曾是古戰場，發生過幾場大戰。山城的地區崎嶇不平，易守難攻。但在金羊大主教優秀的聖羊騎士的計謀下，佔領山城的勁草軍被打得落花流水。

自發現山區有豐富的礦山資源，令山城大大改革。各種不同的金屬寶石，可以冶鍛出各種武具、農作工具。山城運用冶鍛出來的武器工具作貿易，與其他教區作交易，為山城帶來了重大的財富收入。經過時間的磨鍊，山城冶鍛武器的技術已是非常出色，有很多出名的鐵匠都在這裡出身。但是，與矮人族數百年光陰的技術相比，還差了一大截。

除了各種金屬製的武具外，山城還有出產玻璃製品、陶瓷器皿、寶石首飾等等。山城的婦女亦會造出一些手工藝品，全是人手做的。

在很強的家族意識下，山城的鐵匠也承襲了這種風氣，就是師徒制度。另外亦有設立礦區公會，為保障鐵匠們的利益和處理之間的紛爭。

與各城的交流日漸擴大，不少山城人民轉向商人的發展。為了生活更能得到改善，他們比其他教區的人更主動做生意。

他們不但是出色的商隊，亦是勇敢的冒險者。因為在羊鄉各處都是充滿魔物的未開發區域，山城的地區更甚。不少道路都是必須渡過這些區域，商人們為了他們的商品很多時不惜性命跟魔物作戰。他們亦是見多識廣的旅行者，在各處各地的運送旅程，令他們接觸的事物比其他人更多。

除了商隊外，山城亦有專門代理各種寶石的商人。他們會管理不同寶石的山入口數量，和管制價格。

山城是羊鄉最接近琉璃沙漠的地區。自從發現沙漠中有大量寶石，吸引了山城的注意，開始擴展區域，收集寶石為收入來源。後來因沙漠中有古代魔法古城的傳說，冒險者開拓了一條名為「寶石之路」的道路，這道路對日後琉璃沙漠與山城之間的發展有很大的幫助。

對琉璃沙漠的發展最大的突破，就是傳奇人物「傳訊者」的來臨。他是從沙漠來到山城，帶著可以在沙漠開發綠洲的技術。他教導山城人民如何在沙漠開發綠洲，建立都市。這為山城帶來極大的發展。

陸sir的文章:

山城教區 - 東北鑄治工業都市

它位於羊鄉的東北面，連接琉璃沙漠及大小珍珠湖，就是在遠古神話時代的聖。羊之道上，即是現代的寶石之路，是聖羊帶領子民入羊鄉至本城的路途上。按《入羊鄉古文書》，它是最早的城鎮，由領袖的十六兒子，第一位聖羊戰士留守建成，讓其他子民直入本城。又謂他與火工神的女兒成婚，得賜下琉璃和烈火之鎚，女神高興的淚水就成為各種礦產，戰士的後人就是冶鍛神、戰羊神及寶石神。

羊鄉最早發展的城鎮，但沒有發展出比媲其他地區的巨大要塞城市，因為山城各郡的地理差異很大，由草原、沙漠、高地、裂谷所組成，也由不同的族人組成。可能是古人類國的餘孽，也許是古魔法力量的胎動，山城在地理上鄰近琉璃沙漠，沙漠遊匪及怪獸出沒得特別多，同時沙漠也出產不同的種類的寶石，所以山城養育出很多優秀的戰士、礦石和珠寶商人往來不絕，也有各種出色的冶鑄匠工會林立。

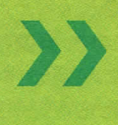
琉璃沙漠不同的地區出產不同的礦物及寶石，而最大的冒險就是貿易，沿這貿易道路，孕育大小城鎮及綠洲城市，令荒蕪的沙漠可以開出文明的花果。商人及冶鑄師成立公會，不同礦物及寶石打做成美麗的手工藝品、或致命的武器，換取他們所缺乏的物資。

山城的兩大部族—團結的格里克與流浪的艾斯柏

居住於山城內境的部族的總稱是「格里克族」。「格里克」乃古文字，意為團結、聯合的意思。

以寶石之路沿途的數個綠洲都市為中心，在沙漠中生活的流浪民族，「艾斯柏族」。「艾斯柏」亦是古文字，意為避難者的意思。

格里克族為了維持山地的貿易地位，一直保持中立的立場。而對於在城外要求補給的艾斯柏，只認為是班「貪婪的流浪者」。而為山城商隊冒險的艾斯柏卻認為格里克是班「只懂藏在安全地的無用鬼」。兩方一直不和，若不是為了貿易交流的利益，恐怕早已開戰了。










The Pearland Walker

陸SIR工作方法及原則

TEXT：陸Sir

首先呢!大家要知道網上的遊戲是和真的TRPG，
你們不會看規則，也會引入很大量日本式的RPG想法，
凡此種種都會引起不便，這是不能避免。
所以我會在你的人物設定中加減或修定，這是遊戲不是小說，
所以我對設定的要求比較寬鬆，到可日後遊戲完了，正式小說化時，
就「一定大修」，務求世界的描繪是有一個統一性。

不過現在是以遊戲的「好玩性」及「合作性」為主，
除非是大大的不合，所以小修就是了。

如某人物說:他取得了羊鄉的某棋類大賽的全國冠軍...
我就減去了。因為古世紀的農人根本就是每日十多小時工作，
工作忙，生活困苦，又不識字(羊鄉就好了，一定識寫名及數目字1至10)，
又何來什麼棋類?古世紀只有貴族、僧侶才有會有「下棋的閒餘」。

不過最重要是「沒有世界/國家第一」，因為人人也想當上主角，
寫人物時一定多寫很多「最」...最強,最美麗、最年青.....的XXX
試問一個小小又落後的中世又如何有那厚多空間讓眾多的最一走在一起...

這個世界也是沒有魔王及大壞蛋的。所以平平凡凡的人物，也可以參加。
我不想搞一個救世遊戲。最多也是大大危機。

所以寫人物時，多寫你人物的決定及行動，因為其他人的你控制不了，
也描寫不了，我工作就是把他們的行動串連成為一個故事，
不是即時的關係，的確難以立時澄清以大家不仿多談你的想法，
人物的感受，讓我可以串連他們。 各位創造人物的朋友注意了。
部份的人涉及異能或高層社會的權力/宗教權力，
他們的名稱太尊貴
他們的影響力過大
他們擁有太高能力

不過在自由的遊戲中，創造上仍是自由選擇的，
但我一直都會作出修正，以令世界和人物之間配合，
大家的人物或多或少是我親手修改了的，
人物個個不同，情況各異，改有大小。

這是一些基本的原則:

1. 沒有世界之最。即是不會有世界上最XX(強、勁、大、小)的XX(魔法、武器等等)的東西存在。(這類東西往往很易惹大災害、災難)

2. 沒有XX第一。人物也不會是XX第一、或某職業中最XX、或某國家第一等等。什麼天下第一、也是不可。因為這世界中沒有「主角」(你當了第一，即是要其他參加者當「墊底」?不公平吧!)。如果你自己寫小說，在其中寫到天下第一，獨步天下，就口別論

3. 如果有關傳說的事，你可以自由作。但是傳說只是傳說，不是事實，所以傳說可以有大量互不相同的說法。總之傳說當作謠言一樣，就是「似是而非」。

4. 人物可以是上層社會的人，國家偉人。但在故事中是你的人物就沒有影嚮力。即一視同仁。分別只是禮儀、禮貌、禮節、思法、錢財上的不同。

5. 不可雙重職業。這世界上沒有魔法戰士，只有稍知魔法知識又很懂用劍的人。或，只有稍知戰鬥知識又很魔法的人。沒有魔法又強、劍術又好的人。你一個人也可樣樣能，性格又剛柔並濟，那就不必和其他冒險者的協助，違反了RPG中的群體俠義、整體互助的精神。

6. 不可控制其他生命。一個參加者只有一個人物，即負責一個人物的生命，如果你的人物有其他動物、親屬，即由主持人負責「代表」他們的自由意志。同樣花、草、動物均有生命，你的人物可以和他們是朋友，但並不等如可以「控制」他們，並按人物的喜好而行動。

7. 沒有天才。這世界上有很多的人，天才很少，萬中無一。所以人物可以在一兩年之間就可以做到人家一生的努力，是機會率很小。如果有的話，人物就當負上很大很大的代價了。(因為進世界不會「不勞而獲」，很現實)

8. 有難度的職業。部份職業是有特定要求的，心靈和肉身都非常人能當的職業，參加者設計要注意。要寫出該職業的訓練重點、精神狀態以讓你更明白，這個人物的命運。(扮演的難度高，設定要比普通的具體)

9. 宗教和國家。古時非宗教絕對自由，問題只是他們是否包容、接受異教或異教徒的存在。羊鄉是信聖羊。99%的人信，即是其他信仰者是異教徒。

Fantasy RPG大百科

TEXT：Lancelot

大家好！從今期開始，我會開始為大家介紹不同的防具和裝甲的簡略發展史。不過，要說到防具如何能防禦攻擊，就必先說明一下主要的攻擊是如何運作的，往後大家才可以了解到為何某件防具能阻礙攻擊的運作，使之無效的。

攻擊自古至今，都可分為三大類，而這三大類攻擊分別是：

1. 最原始的撞擊式。例如拳頭，木棒等。
2. 刺穿式，如樹枝，針釘等。
3. 切割式，如開山刀等。

不論是何種攻擊方式，都與以下這條物理定律有關：Pressure（壓力）= Force（力）/ Area（受力面積）

即是說，只要力越大，受力面積越細，壓力就會越大，而人之所以會受傷，就是由於過度受壓。受壓可以導致骨碎（撞擊式）、皮肉內臟被直穿而過（刺穿式），又或是身體被分割（切割式）。

首先我們來說說最原始，但效用最廣的撞擊式。撞擊式的特點是在於靠力量大來增大壓力，被擊中的地方會受壓而粉碎，所以這種攻擊方式的stopping power（制止敵人動作的能力）是屬於中上的，因為對方受到重擊，會影響他／她的動作運作。至於為何說撞擊式攻擊的效用最廣呢？這是因為不論對方穿著多麼硬的裝甲，如果不能吸收撞擊力的話，撞擊力仍然會由裝甲傳到去用者的身上，破壞用者的身體。所以古時最佳的破甲兵器，亦是撞擊類的兵器。

在RPG 中常見的撞擊式武器有Mace（釘頭鎚），Warhammer（戰鎚），Staff（棍），Flail（鏈球／流星鎚）等等。這些兵器為了增加pressure，更會在撞擊對方的部分，加上釘狀物，令受力面積大大減少，而大大的增加了壓力，在擊中時可以造成輕微刺穿的效果。

Chan Ying Chih Lancelot
I love my grandpa.

Nightstalkers --- My multimedia project
http://www.glink.net.hk/~lancelot/nightstalkers.htm

My Music
http://www.mp3.com/CHANLancelot/

Homepage
http://www.glink.net.hk/~lancelot

WORDS FROM EDITOR'S VOICE

1 時雨今期有好多「多謝」想講

- 多謝SQUARE製作出一套這樣出色的《FFX》
- 多謝阜林三郎幫忙做《FFX》攻略
- 多謝dot com的同事出手相助做《FFX》的圖表
- 多謝ARTIST們能夠忍耐本人工作速度緩慢（下次不會的了！希望……）
- 多謝小悠「捱義氣」同我去漫畫節
- 多謝各方好友在閒時聽我訴苦
- 多謝日本的朋友對我的鼓勵
- 多謝部PALM跟我行出行入，整理好我的工作
- 仲要多謝自己的身體在這段日子還算「聽話」，沒有生病（←最重要！）

2 阜林「肺腑之言」第2話

近日《FFX》中，生活起了重大的變化，會把公司的PS2托回家，跑去買PS2 Save card，會想如何把那台DV仔變成錄影機……這一切一切竟然因為一個《FFX》而出現於自己身上，確實嚇了一跳。幸好根據多年經驗，這只是一個短期現象，只要完成了《FFX》便會痊癒，唔。

總算抽到時間去看電影，《Spirit Within》、《Sherk》、《Tomb Raider》。沒錯，全都是西片，雖然想看《少林》，但是大家都看了，還在身邊不停的說，結果不看也知故事說什麼了。究竟看，還是不看？還有好看的「劍魚」還未看，《D&D》還未上，還有《PoA》，怎辦…

黑與白；正與邪；看似是清晰無誤，容易分辨，但仔細一看，分隔它們的不只是一條線，還是一條混合了兩者的線…那一線正是平衡所在，沒有了，兩者都不能各不相干。餘下的只有一片灰，一片亂。就如一個錢幣的兩面，不是那厚度分開，平衡的話，你能夠分辨混在一起的「公」與「字」嗎。

↑好深？唔明？不要緊，世上人們不知不明的多的是，不知不是罪，全知也非福。若是玩「百萬富翁」的話，倒希望入圍也敗掉，總好過第15題才答錯。

3 綿羊大王同你講最終回：再見了！

終於完成手頭上所有工作，在任職一年兩月期間，遭遇到很多不如意事件…曾經很多次感到灰意冷，打算放棄，草草應付每個稿件…不過每想到對讀者的責任，與及得到戰友支持，即使在不人道對待下，總得熬過去，完成心頭上所有稿件。再無留戀，恩斷義絕，於在這裡跟各位最後一次道別。

P.S

哎喲，弊囉，打風下又損失了一個工作天，真係擔心唔可以準時出書啊…呵呵…

喲喲喲…突然諗起漫畫節，一醒起中文化IIIBLEED實大賣，諗起都開心呀，哈哈！

話時話，如果唔係而家返足限死時間，我真係想仆倒去買返隻IIIbeed精裝豪華版！

4 TEXT：亮

離開，相信是件好事……

8號風球，我都有D擔心，驚會遲出……

心情非常差……唔鬼想講……

5 KOTARO FINAL

膽粗粗一次新嘗試，令我認識了喜歡詩詞歌賦、琴棋書畫、自創「STUN GUN」十多種玩法的羊哥、冷面笑匠寒武紀、修讀次文化的Gap基、經常自稱喬裝女生絕不遜於真女生的屎亮、手畫地圖比甚麼遊戲界代言人還要厲害的泳豪，並在他們身上學會了我已失去的東西，自己已可說沒有甚麼遺憾……

有人說中平正彥的《STREET FIGHTER III RYU FINAL》的內容有很深的含意，初時也不太明白，但最近卻突然想通了，所謂滅殺和不滅，其實是代表了打格鬥GAME時兩種取向完全不同的人，滅殺所追求的是置對手於死地的一擊（威力過大的連續技），至於不滅卻反過來要對手真正感受到自己最全力的一擊（講求擊中對手的部署）。

不過更重要的，是我開始明白CAPCOM DESIGN TEAM為甚麼會比自己更加尊重中平正彥的創作……

6 AINHO

→得知隊友將要撤退這個戰場，再加上在種種不利因素蒙受底下，相信本人亦會在短期內下一個決定……

→COMIC PARTY的吸引力真大，尤其那套限定版，擔心會買不到啊！

→目標我要成為一個強者！

（以下是來自MS的心聲）

→我將會離開這個HK，實行自己的理想。

→一直以來也很多謝各界的關心和支持。

7

執迷不悔的SAKURA KI

◆我只要下定決心時，事情再難也會堅持下去

◆會展已經很大，不過仍難容納來看書展的人數

◆用了被封印起來的舊零件，去提升電腦的級數

◆最近有很多CD想買（例如KELLY和SAMMI），可惜…

◆真心真意對待人，才能令對方感受得到

◆的士在八號風球增加收費，只要不太過份也可接受

◆心情最近忽高忽低，很有乘坐過山車的感覺

◆感覺是很玄妙的東西，會因環境和氣氛改變

◆動物也有很多天賦的權利，人類不應隨便奪取

◆妳就是妳，改變了依然是妳，是改變後的妳

8

小寶寶的話

◆ 今期不得不提失縱事件.... 令小弟痛失三日光陰...

◆ 但是次失縱事件卻令小弟學到好多事...

◆ 小弟的277% + 185% Magic Finding Lv 65 Assassin 仍在努力尋寶中！

◆ FFX 好好睇，但仍未敢玩，因為怕抽唔返身...

◆ 另外，正努力地嘗試在三國志八中，唔用孫氏而娶大小二喬！

◆ ㄚ，係... 好重要的... 本書面世日子係八月一日。而之前一日，就係小弟牛一，yeah。

◆ 究竟幾時先可以打破宿命？

◆ 赤劍... 買唔買好？上期把一比一絕世仍在櫃頂...

◆ 精神欠佳，點算好？都係就此收線啦...

9

金 --？？

人們說「人生如戲」，我認為是「遊戲」的戲，因為人生的過程就像一個個的MINI GAME，不同玩法和規則正等待大家去挑戰、征服，不過當中總會有些「屈機」、不公平或有違原則的情況出現，那時大家仍可以使出年少時對付朋友仔的手段，唔玩……

在每人也有「自己的正義」的前題下，所謂的是非、對錯、勝負等全部都沒有準則，只有「隨心而行」才算行走最正確的路(本人認為)，但這對於別人來說卻可能是任性、錯誤、偏倚的決定，那麼就趁現在還有任性本錢的時候，請讓我盡情地任性吧……^_^"

某人在紀念冊曾經說過，「人做過的所有事，神必審判」(大概的意思)，雖然我並不相信神，但卻希望快些受到審判，這樣所有事情總算有個明確答案。

還是比較喜歡學生時代的比賽……

經常八號風球，到底是好是壞呢！？

近來時常造古怪的夢，是否受磁場影響呢！^_^

無故扭傷手臂，雖然不太嚴重，但時常隱隱作痛，莫非真是年紀老了！？似乎很快變成禿頭有肚腩的老伯伯……^_^"

「這隻手在大聲呼喚，抓緊勝利吧！」一？

今期的編者話似乎較長、較沉悶、較無聊、較………所以還是收手(一早就好啦！)，BYE！

提早暑假，投奔初夏……^_^

10

活在矛盾狹間的南瓜魔法師・悠

◆事情之後又半個月了，我好像把自己強行分裂成為兩個人一樣。現在的我是怎麼樣，應該做什麼，我是了解的。可是我對這一切有著強烈的排斥，我的心還是不希望去面對，不希望去想，因為這樣只是一直傷害自己。每想一次，無形的刀也顯現出來，向自己的心猛衝過來……我根本沒有能力去接下它們。

◆在無形之中我把內心分割了……另一個能面對困難和充滿自信的我，將傷害自己的利刃一一接下來。這是為了讓脆弱的內心不再受傷的方法，也是為了生存而努力的唯一方法。能傷害自己的長矛由自己的心造出來，可是卻需要另一個自己去面對，承受……也許需要在時間的巨輪下，認清目標，向懸崖外的天空踏出一步的人是我吧~

◆很害怕去面對那個日子，那個日子對我和對她也十分重要，可是我還是要面對……我一邊期待在那個日子中可以聽到她實現給我的諾言，也一邊希望在那個日子前可以飛得更高，去拋開一切不應該的期待……人真的可以這麼簡單便喜歡一個人嗎？也是這麼容易便拋棄一個人嗎？我不能去相信妳，可是…我想相信妳啊！現在的我便是這樣矛盾。

◆不論是工作還是內心，我也一樣地矛盾著。看到綿羊大王和寒武紀的話，讓我感到有點兒躊躇……我現在不是想趕這些的，時間也不是花在這樣的日子中，可是我又應該如何做呢？不甘心這樣渡過，但是又可以怎樣呢？我很希望飛啊…不管是心和身，但現在我腳底下的還是現實空間。筆竟南瓜魔法師是一個笨蛋來……

11

估不到的MARKS

終於在今期與貓來個「血染...」，估唔到貓真的如此厲害，有點嚇了一跳。這麼我也要努力努力，對抗這隻百變「聲」君的貓貓，否則下次本人會死得更慘。此外，第兩件估不到的事，一套「少林...」可以有這麼大的影響力，不但本人，而且小寶寶也經常唱著「我是鐵頭功」一曲，甚至連貓也因此而瘋狂起來，真的不可思議。

★：今期新增遊戲
■：資料有改動之遊戲

PlayStation

7 月發售預定

26日	ZOIDS BATTLE CARD GAME～西方大陸戰記～	TOMY	5800日圓	TAB
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.08 在一小時內學會股票投資	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SIMPLE 1500 實用 SEEIES VOL.09 自我風格的香薰療法	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	戀愛預報	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
	元祖！動物占卜+戀愛占卜PUZZLE	CULTURE BRAIN	4300日圓	ETC
	CHIKI CHIKI MACHINE 猛RACE	INFOGRAMES HUDSON	4800日圓	RAC
	SUPERLITE 1500 SERIES ～安藤滿之亞空間殺法～	SUCCESS	1500日圓	TAB
	GROWLANCER(ATLUS BEST COLLECTION)	ATLUS	2800日圓	SRPG
	考車牌吧！(THE BEST)	TWILLIGHT EXPRESS	2800日圓	SLG
	建築機械SIMULATOR 考牌建大廈吧！	FAB COMMUNICATION	2800日圓	SLG
	KIDS STATION 去吧！麵包超人2 和麵包超人一起大冒險	BANDAI	3800日圓	ETC
	KIDS STATION 去吧！麵包超人2 和麵包超人一起大冒險 連KID STATION控制器	BANDAI	5800日圓	ETC
	KIDS STATION DIGIMON PARK	BANDAI	3800日圓	ETC
	KIDS STATION DIGIMON PARK連KID STATION控制器	BANDAI	5800日圓	ETC
	KIDS STATION 再來 小魔女DOREMI 魔法堂SMILE PARTY	BANDAI	3800日圓	ETC
	KIDS STATION 再來 小魔女DOREMI 魔法堂SMILE PARTY 連KID STATION控制器	BANDAI	5800日圓	ETC
	在哪裡也有蒼鼠 4 心跳骰子大冒險！	BEC	3200日圓	TAB
	GALLOP RACER 2000(THE BEST)	TECMO	2800日圓	RAC
	CAPCOM GENERATION～第5集 格鬥家們～CAPCOM COLLECTION	CAPCOM	2800日圓	FIG
	ZOIDS BATTLE CARD GAME～西方大陸戰記～初回限定版	TOMY	5800日圓	TAB
	★GET BACKERS 奪還屋	KONAMI	5980日圓	不詳
	★三國志VI(THE BEST)	KOEI	3800日圓	SLG
	★信長之野望 烈風傳(THE BEST)	KOEI	3800日圓	SLG
	★DIGIMON WORLD(BEST FOR FAMILY)	BANDAI	2800日圓	不詳

8 月發售預定

2日	■FROM TV ANIMATION ONE PIECE 飛上天空吧海賊團！	BANDAI	5800日圓	RPG
	■FROM TV ANIMATION ONE PIECE 飛上天空吧海賊團！連POCKET STATION版	BANDAI	8800日圓	
RPG	SPIKE LIBRARY #006裡技麻雀～這便是天和？！～	SPIKE	2000日圓	TAB
	不倦之時間(廉價版)	VISIT	1980日圓	AVG
	SUMMON KNIGHT 2	BANPRESTO	5800日圓	RPG
	KOEI定番SERIES 維新之嵐	KOEI	1500日圓	SLG
	KOEI定番SERIES 三國志孔明傳	KOEI	1500日圓	SLG
	KOEI定番SERIES 大航海時代外傳	KOEI	1500日圓	SLG
9日	PACHISLOT帝王～BUNNY SP～	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	首領蜂(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	STG
	中年人之時間～小姐，去釣魚吧～	VISIT	1500日圓	SPT
	中年人之時間～小姐，來用花札決勝負吧～	VISIT	1500日圓	TAB
	中年人之時間～小姐，來用麻雀決勝負吧～	VISIT	1500日圓	TAB
	妖怪花玩意	UNBALANCE	3980日圓	TAB
	逢魔之時	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	AVG
	重裝機兵VALKEN 2(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	ACT
	超兄貴～究極無敵銀河最強男～(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	STG
	FEDA 2(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	SRPG
	RUNABOUT(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	RAC
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.67 THE SOCCER DYNAMITE SOCCER 1500	D3 PUBLISHER	1500日	
圓	SPT			
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.68 THE RC CAR RC GO！ 1500	D3 PUBLISHER	1500日圓	RAC
16日	★蒼魔燈(THE BEST)	TECMO	2800日圓	PUZ
30日	■PACHINKO帝王~CR打它吧小濱2~去吧小松S~	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	■PACHISLOT帝王MAKER推獎MANUAL 5	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	在溫暖之中	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
	心跳回憶2 SUBSTORIES~MEMORIES RINGING ON~	KONAMI	5980日圓	AVG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.69 THE PETA GOLF	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.70 THE WAR SIMULATION	D3 PUBLISHER	1500日圓	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.71 THE 戀愛SIMULATION 2～接觸～	D3 PUBLISHER	1500日圓	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.72 THE BEACH VOLLEYBALL	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES HELLO KITTY VOL.1 HELLO KITTY BOWLING	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES HELLO KITTY VOL.2 HELLO KITTY ILLUSTRATION PUZZLE	D3 PUBLISHER	1500日圓	PUZ
	STREET FIGHTER ZERO 3 CAPCOM COLLECTION	CAPCOM	2800日圓	FIG
	SUPERLITE GOLD SERIES WIZARDARY NEW AGE OF LLYLGAMYN	SUCCESS	1800日圓	RPG
	SUPERLITE 1500 SERIES APOCALYPSE	SUCCESS	1500日圓	ACT
	★value 1500 HARDEDGE	SUNSOFT	1500日圓	不詳
	★value 1500 BLASTER MASTER	SUNSOFT	1500日圓	不詳

9 月發售預定

6日	■SUPER特攝大戰2001	BANPRESTO	6800日圓(預定)	SLG
	■KOMOCCHI	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4800日圓	ETC
	EVE The Fatal Attraction	GAME VILLAGE	6800日圓	AVG
	EVE The Fatal Attraction限定版	GAME VILLAGE	6800日圓	AVG
	SPIKE LIBRARY#007 DRIVER~潛入！CAR CHASE大作戰~	SPIKE	2800日圓	ACT
	SPIKE LIBRARY#008 COLIN McRAE RALLY 2~	SPIKE	2800日圓	SLG
	BLOCK WARS	PONY CANYON	3800日圓	ACT
13日	桃太郎祭 石片六右衛門之卷	HUDSON	4800日圓	ETC
	GAMERA2000(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	不詳
	怒首領蜂(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	STG
	FIRST QUEEN(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	SRPG
	WORLD TOUR CONDUCTOR(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	AVG
	LOVE GAME WAI WAI TENNIS PLUS	HAMSTER	3800日圓	SPT
	★幻想水滸外傳vol.HARMONIA之劍士(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	★心跳回憶2 Substories~Dancing Summer Vacation~(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
20日	■DANCE DANCE REVOLUTION 5th MIX	KONAMI	5980日圓(預定)	SLG
27日	■MEMORIES OFF 2ND	KID	6800日圓(預定)	AVG
	■MEMORIES OFF 2ND初回限定版	KID	6800日圓(預定)	AVG
	★SIMPLE 1500 SERIES Vol.73 THE INVADER~SPACE INVADER 1500~	D3 PUBLISHER	1500日圓	STG
	★SIMPLE 1500 SERIES Vol.74 THE HORROR MYSTERY ~慘劇館 KEVIN伯爵之復活~	D3 PUBLISHER	1500日圓	不詳
9月	EVERGREEN AVENUE	DATAM POLYSTAR	5800日圓(預定)	SLG
	JELLY FISH(廉價版)	VISIT	1980日圓	ETC
	逢魔之時2	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	AVG

10 月發售預定

25日	★Major Wave SERIES ZIGSAW ISLAND~JAPAN GRAFFITI~	HAMSTER	1500日圓	PUZ
	★Major Wave SERIES 日本一麻雀 劍龍	HAMSTER	1500日圓	TAB
下旬	HAPPY DIET HAWAII COURSE(暫稱)	TWILLIGHT EXPRESS	2680日圓	ETC
10月	■真・女神轉生II	ATLUS	4800日圓	RPG
	ART CAMION 藝術傳(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	RAC

11 月發售預定

11月	■ZANAC×ZANAC	COMPILE	價格未定	STG
	■私立鳳凰學園3年純真組	J・WING	3800日圓(預定)	TAB

12 月發售預定

下旬	HAPPY JET(暫稱)	TWILLIGHT EXPRESS	3580日圓(預定)	ACT

2001 年發售預定

夏	蒼鼠俱樂部-i(愛)	JORDON	4800日圓	SLG
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC interchannel	6800日圓(預定)	AVG
	MEMORIAL SERIES SUNSOFT Vol.1	SUNSOFT	2800日圓	ETC
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	大家之飼養教室 甲蟲編	DAINA	5800日圓(預定)	SLG
	MARTIAL BEAT(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
秋	FEVER5 SANKYO公式PACHINKO SIMULATION	ICS	4800日圓	SLG
冬	星之名所	JORDEN	5800日圓(預定)	AVG
2001年	VIRTUAL飛龍之拳 DASH	CULTURE BRAIN	1980日圓	FIG
	ANGEL DOLL	講談社	4800日圓(預定)	AVG
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
	忍者亂太郎GAME GALLERY	CULTURE BRAIN	價格未定	不詳
	MILKY SEASONS	KID	價格未定	AVG

2002 年 1 月發售預定

下旬	HAPPY CHESS(暫稱)	TWILLIGHT EXPRESS	3580日圓	ACT

發售日未定

	攜帶編集	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	980日圓	ETC
	真・女神轉生if	ATLUS	價格未定	RPG
	成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional編～	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	板田吾郎九段之連珠BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	TAB
	本格對戰將棋「聖」BPV	CULTUREBRAIN	1500日圓	TAB
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	聖誕怪傑(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800日圓	SLG
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	私立鳳凰學園PURE HEART 1年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	私立鳳凰學園NATURAL HEART 2年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	私立鳳凰學園SWEET HEART 3年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	ROCKMAN X6	CAPCOM	價格未定	ACT
	伍右衛門(暫稱)	KONAMI	價格未定	未定

PlayStation 2

7 月發售預定

26日	■TRAIN KIT for A列車2001(通訊販賣限定)	ARTDINK	2800日圓	ETC
	■大家的GOLF 3	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	4980日圓	SPT
	F1 RACING CHAMPIONSHIP	UBI SOFT	6800日圓	RAC
	MISSING BLUE	TONKIN HOUSE	6800日圓	AVG
	MISSING BLUE初回限定版	TONKIN HOUSE	6800日圓	AVG
	GROWLANCER II	ATLUS	6800日圓	SRPG
	GROWLANCER II限定DELUXE PACK	ATLUS	12800日圓	SRPG
	THE FEAR	ENIX	7800日圓	AVG
	愛藏版 ANGELIQUE TORIS	KOEI	8800日圓	AVG
	愛藏版 ANGELIQUE TORIS初回限定版	KOEI	8800日圓	AVG

8 月發售預定

2日	HORSE BREAKER	KOEI	6800日圓	SLG
	GENERATION OF CHAOS	IDEA FACTORY	6800日圓	SLG
	GENERATION OF CHAOS(限定版)	IDEA FACTORY	8800日圓	SLG
	THE音樂指揮家ZWEI	GLOBAL A ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	實況POWERFUL職業棒球8	KONAMI	6980日圓	SPT
	光榮給你 甲子園之霸者	ARTDINK	6800日圓	SPT
	五分鐘後之世界	MEDIA FACTORY	5800日圓	ETC
	TVWAVE 情報革命SERIES 新世紀EVAGELION TYPING-E計劃	ARTDINK	4800日圓	ETC
9日	■REAL ROBOT REGIMENT	BANPRESTO	6800日圓	ACT
	EVERBLUE	CAPCOM	6800日圓	AVG
	筋肉番付MUSCLE WARS 21(暫稱)	KONAMI	6980日圓(預定)	SPT
16日	MAGICAL SPORTS 2001 職業棒球	魔法	5800日圓	SPT
23日	Devil May Cry	CAPCOM	6800日圓	AVG
	NBA STREET	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
30日	■電車GO!! 新幹線 山陽新幹線編	TAITO	6800日圓	SLG
	PARAPPA RAPPER 2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	玉繭物語2～毀滅之蟲～	元氣	6800日圓	RPG
	BEATMANIA II DX 5th STYLE~new song collection~	KONAMI	6800日圓(預定)	SLG
8月	■TAMTAM PARADISE	GLOBAL A ENTERTAINMENT	7800日圓	ETC
	QUAKE III REVOLUTION	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	STG
	目標！名門棒球部2	DAZ	6800日圓	SPT

9 月發售預定

6日	■GOLF NAVIGATOR VOL.3	SPIKE	3800日圓	SPT
	■GOLF NAVIGATOR Vol.4	SPIKE	3800日圓	SPT
	MIGHT AND MAGIC DAY OF THE DESTROYER	IMAGINEER	6800日圓	RPG
	ZEONIC FRONT機動戰士GUNDAM 0079	BANDAI	6800日圓(預定)	SLG
	實況WORLD SOCCER 2001	KONAMI	6980日圓	SPT
	D.N.A.～Dark Natice Apostle～	HUDSON	6800日圓	AVG
13日	■CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	CAPCOM	6800日圓	FIG
	■ACE COMBAT 04 shattered skies	NAMCO	6800日圓	STG
	★GRADUIS III&IV～復活之神話～(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	STG
	★來玩麻雀吧！2(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	TAB
20日	ESPN XGAMES SKATEBOARDING	KONAMI	6800日圓	SPT
	GUITAR FREAKS 4TH MIX & DRUM MANIA 3RD MIX	KONAMI	6800日圓(預定)	SLG
27日	SILENT HILL 2	KONAMI	6980日圓(預定)	AVG
	★SHAKE IT BRAVOES!	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	不詳
9月	■SkyGunner	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	6800日圓	RPG
	Global Folktale	IDEA FACTORY	6800日圓	SRPG
	宇宙人是什～麼？	TAITO	價格未定	ETC

10 月發售預定

10月	對局麻雀 在網上食糊！	ARIKA	價格未定	TAB
	活躍的公主	角川書店	6800日圓(預定)	RPG
	★山卡3	ATLUS	價格未定	RAC

11 月發售預定

11月	★SHAKE IT BRAVOES! X'MAS EDITION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	不詳

12 月發售預定

	XENOSAGA EPIDOE I 力之意志	NAMCO	價格未定	RPG
	★XENOSAGA EPIDOE I 力之意志 限定版	NAMCO	價格未定	RPG
	★雜物名作劇場 塗鴉王國	TAITO	價格未定	RPG

2001 年發售預定

夏	街ing MAKER	MEDIA FACTORY	5800日圓	SLG
	ANIME英語會話 十五少年漂流記	SUCCESS	3800日圓	ETC
	ANIME英語會話 TOTOI	SUCCESS	3800日圓	ETC
	ANIME英語會話 出位老鼠大活躍	SUCCESS	3800日圓	ETC
	FLYING CIRCUS	SYSCON ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	AGE OF EMPIRE II～AGE OF KING～	KONAMI	價格未定	SLG
	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	Enjoy Magic SERIES vol.1(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	ETC
	山手線205系(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
秋	■TORO與假日(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	真・三國無雙2	KOEI	6800日圓	ACT
	GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	價格未定	ACT
	TIME CRISIS 2	NAMCO	價格未定	STG
	GUILTY GEAR X	SAMMY	價格未定	FIG
	REZ	SEGA	價格未定	STG
	★CE・PA 2001	KOEI	價格未定	SPT
冬	TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	價格未定	ACT
	幻想水滸傳III	KONAMI	價格未定	RPG
	KINGDOM HEARTS	SQUARE	價格未定	RPG

	JAK AND DAXTER 舊世界之遺產	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
2001年	WTA TOUR TENNIS(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	Digital Holmes(暫稱)	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	AVG
	RALLY HARD(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	TYPHOON(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG
	鐵甲機 三日月(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	ACT
	POINIE'S POIN	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	THE音樂指揮家ZWEI(控制器同梱版)	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	LEGAIA 2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG

今冬發售預定

	GRANDIA II(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	★LEVEL DIVE	ENIX	價格未定	不詳

2002 年發售預定

1月	★SHAKE IT BRAVOES! EXTRA EDITION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
3月7日	鬼武者2	CAPCOM	價格未定	ACT
春	GRANDIA X	ENIX	價格未定	RPG
	ROOMMANIA#203	SEGA	價格未定	ETC
2002年	RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
	A列車2002(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG
	WAR JUDGEMENT(暫稱)	ARUZE	價格未定	TAB
	THE SPLIZER(暫稱)	ARUZE	價格未定	AVG

2003 年發售預定

	A列車2003(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG

發售日未定

	■NET KARAOKE	ERGO SOFT	6800日圓	ETC
	■TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	5800日圓	RAC
	FLINTSTIONES FEVER! ROCKVEGAS BOX	IDEA FACTORY	5800日圓	RAC
	NBA HOOPZ	MIDWAY	價格未定	SPT
	Spy Hunter	MIDWAY	價格未定	ACT
	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	GUN=HEARTS	IDEA FACTORY	6800日圓	ACT
	創造職業足球會2002	SEGA	價格未定	SLG
	創造職業棒球會2002	SEGA	價格未定	SLG
	職業棒球JAPAN 2001(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	EXHIBITION OF SPEED	TAITAS JAPAN	5800日圓	RAC
	兩人FANTAVISION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	KING OF COLOSSEUM	SPIKE	價格未定	SPT
	爆走貨車傳說 3～男花道夢浪漫	SPIKE	價格未定	RAC
	拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	波洛古羅斯物語3	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	機動戰士GUNDAM相逢在宇宙中編	BANDAI	價格未定	ACT
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	MAXIMO(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ARPG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
	NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
	山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	6800日圓	SLG
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	決戰III(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	NAVY-FORCE(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ACT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
	通信上海(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	EX億萬長者GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX人生GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	聖靈機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	SOUL SURFING(暫稱)	童	價格未定	ACT
	JO JO之奇妙冒險 第5部(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	櫻大戰系列	SEGA	價格未定	AVG
	新・SPACE CHANNEL 5(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
	SPACE CHANNEL 5	SEGA	價格未定	ACT
	VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	價格未定	FIG
	Legion	MIDWAY	價格未定	RPG
	心跳回憶3(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	CLOCKWORK TOWER 3	CAPCOM	價格未定	AVG
	侍(暫稱)	SPIKE	價格未定	AVG
	ICO	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	WILD ARMS AVANCED 3rd	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	STUNT GP	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	TOPGUN	TAITAS JAPAN	價格未定	不詳
	LOTUS CHALLENGE	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	封神演義2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	鐵拳4	NAMCO	價格未定	FIG
	團團轉溫泉2(暫稱)	SEGA	價格未定	TAB
	VAMPIRE NIGHT	NAMCO	價格未定	STG
	心跳回憶 GIRL'S SIDE	KONAMI	價格未定	未定
	AXIS	NAMCO	價格未定	不詳
	BLACK MATRIX 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG

Dreamcast

7 月發售預定

26日	■FRAGANCE TALE	TAKUYO	價格未定	AVG
	夢之翼～Fate of Heart～	KID	6800日圓(預定)	AVG
	夢之翼～Fate of Heart～初回限定版	KID	6800日圓(預定)	AVG
	PACHISLOT帝王DREAM SLOT 平和SP	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	秘密～有唯的夏天～	STARFISH	5800日圓	AVG

8 月發售預定

2日	■OUTTRIGGER	SEGA	5800日圓	STG
	■火焰聖母～The Virgin on Megiddo～	廣美	6800日圓	AVG
	特COLLECTION 電幻天使對戰麻雀Shangri-La	MARVELOUS ENTERTAINMENT	2800日圓	TAB
	CR必殺仕事人	HECKBERRY	5800日圓(預定)	SLG
8日	■COMIC PARTY	AQUA PLUS	6800日圓	AVG
	■COMIC PARTY限定版	AQUA PLUS	7800日圓	AVG
	■AIR	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	ELDORADO GATE 第6卷	CAPCOM	2800日圓	RPG
9日	團團轉溫泉2	SEGA	5800日圓	ETC
	創造打吡馬2	SEGA	6800日圓	SLG
23日	■CANARIA～將這思念乘著歌聲～	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	AERO DANCING 急不及待想玩次回作！	CRI	3800日圓	SLG
30日	■超級機械人大戰α for Dreamcast	BANPRESTO	7800日圓	SLG
	GetBass 2	SEGA	5800日圓	SPT
	新世紀EVAGELION TYPING 補完計劃	GAINAX	6800日圓	ETC
	創造&齊來玩職業棒球！	SEGA	3800日圓(預價)	SPT

9 月發售預定

6日	■ZERO GUNNER 2	彩京	5800日圓	STG
	莎木II	CRI	7800日圓	RPG
	SEGA EXTREME SPORTS	SEGA	5800日圓	SPT
	DIGI CARAT FANTASY	BROCCOLI	5800日圓	AVG
	RUN=DIM as Black Soul	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	DIGI CARAT FANTASY限定版	BROCCOLI	7800日圓	AVG
	★莎木II 初回限定版	CRI	7800日圓	RPG
13日	■COSMIC SMASH	SEGA	2800日圓	ACT
	■CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	CAPCOM	6800日圓	FIG
20日	我的網球人生	貧乏SOFT	5800日圓	SPT
27日	■Candy Stripe～見習天使～	SEGA	6800日圓	SLG
	■PACHISLOT帝王DREAM SLOT～OLYMPIA SP～(暫稱)	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	Memories Off 2nd	KID	6800日圓(預定)	AVG
	MEMORIES OFF 2ND初回限定版	KID	6800日圓(預定)	AVG
	★Candy Stripe～見習天使～ 初回限定版	SEGA	9800日圓	SLG
	★SNK BEST BUY THE KING OF FAIGHTERS '99 EVOLUTION	SNK	2800日圓	FIG
9月	餓狼MARK OF THE WOLVES	SNK	5800日圓	FIG
	D+VINE[LUV]	PRINCESS SOFT	6800日圓	RPG

10 月發售預定

10日	ELDORADO GATE 第7卷	CAPCOM	2800日圓	RPG
10月	■天玉-1st Sunnyside-	KID	價格未定	AVG
	瑪莉與艾莉的鍊金術士	COOL KIDS	7800日圓	RPG

12 月發售預定

12月	櫻大戰ONLINE帝都VERSION(暫稱)	SEGA	價格未定	ETC
	櫻大戰ONLINE巴里VERSION(暫稱)	SEGA	價格未定	ETC

2001 年發售預定

夏	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
秋	REZ	SEGA	價格未定	STG
	PRISM HEART(暫稱)	KID	價格未定	AVG
	VICTORY GOAL 2001(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
2001 年	MYSTEREET～不可逆世界的探偵紳士～	ABEI	價格未定	AVG
	ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	NIBELUNGEN之戒指	SUCCESS	6800日圓	AVG
	NHL 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	NFL 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	NBA 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	DERBY OWNER'S CLUB ONLINE	SEGA	價格未定	SLG
	ToeJam & Earl	SEGA	價格未定	ACT
	POWER SMASH 2	SEGA	價格未定	SPT
	Froigan Brothers	SEGA	價格未定	ACT
	Project Propeller Online(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
	創造怪物！	SEGA	價格未定	SLG
	World Series Baseball 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	同窗會again	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	IF IT HAPPENS…	FUJI COM WORK TRADING	價格未定	ETC
	BOKO夢之達人	FUJI COM WORK TRADING	價格未定	ETC
	BOMBER HEHHE	FUJI COM WORK TRADING	價格未定	ETC

2002 年發售預定

春	櫻大戰4～戀愛少女～	SEGA	價格未定	AVG

發售日未定

	CHI Q的朋友們	NEXTECH	3800日圓	ETC
	機動戰士GUNDAM連邦vs自護	BANDAI	價格未定	ACT
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800日圓	RAC
	NEPPACHI VI@VPACHI～CR尋寶探險隊～	DAIKOKU電機	價格未定	SLG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
	職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	TREASURE STRIKE @abarai版	KID	價格未定	ACT
	聖誕怪傑(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	盜墓迷城(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	章魚之MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	DARK EYES(暫稱)	NEXTECH	價格未定	RPG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	仙魔大戰2000假名LEON斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
	Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	type-X.～spiral nightmare～	SEGA	價格未定	AVG
	AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
	GET BASS @abarai版	SEGA	價格未定	SPT
	THE HOUSE OF THE DEAD 2 @abarai版	SEGA	價格未定	STG
	ZOMBIE REVENGE @abarai版	SEGA	價格未定	ACT
	DYNAMITE刑事 2@abarai版	SEGA	價格未定	ACT
	DYNIMITE ROBO (暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
	新SPACE CHANNEL 5(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT

XBOX

11 月發售預定

11月	X CHASER	IDEA FACTORY	價格未定	RAC
	NEVERLAND SAGA	IDEA FACTORY	價格未定	SRPG

2001 年發售預定

秋	MYST III EXILE	MYPICK	價格未定	AVG
冬	Style Laboratory	O2	價格未定	SLG
	METAL DUNGEON	PANZER SOFTWARE	價格未定	ACT

今冬發售預定

	DOUBLE-S.T.E.A.L.	文化社	價格未定	RAC
	TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG

2002 年發售預定

	紅之海 去吧！前往紅之彼方	KOEI	價格未定	SLG

發售日未定

	SEGA GT 2002(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	AIR FORCE DELTA II(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	GUN VALKYRIE	SEGA	價格未定	ACT
	JET SET RADIO FUTURE(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
	PANZER DRAGOON最新作	SEGA	價格未定	STG
	MAJIDESU FIGHT！	TAKUYO	價格未定	ACT
	RUNEBRID	TAKUYO	價格未定	SRPG
	MASTER SLAVE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	DEAD OR ALIVE 3	TECMO	價格未定	FIG
	ESN winter X Games snowboarding2002(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	SILENT HILL 2 Xbox Version(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	實況WOLRD SOCCER 2001(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	幻魔鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	DINO CRISIS 3(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	BRAIN BOX(暫稱)	CAPCOM	價格未定	SLG
	信長之野望 嵐世紀(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG

	CRAZY TAXI NEXT(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG

Nintendo 64

8 月發售預定

10日	DERBY STALLION 64	MEDIA FACTORY	6800日圓	SLG

發售日未定

	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG

Nintendo Gamecube

9 月發售預定

14日	SUPER MONKEY BALL	SEGA	價格未定	ACT
	LUIGI MANSION	任天堂	6800日圓	RAC
	WAVERACE BLUE STORM	任天堂	6800日圓	SPT

10 月發售預定

26日	PIKMIN	任天堂	6800日圓	ETC

11 月發售預定

11月	大亂鬥SMASH BROTHER DX	任天堂	6800日圓	ACT

12 月發售預定

12月	ETERNAL DARKNESS(暫稱)	任天堂	6800日圓	AVG
	動物之森GAMECUBE(暫稱)	任天堂	6800日圓	ETC

2002 年

春	VIRTUA STRIKER 3 VER.2002(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT

發售日未定

	動物番長	任天堂	價格未定	ACT
	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG
	UNIVERAL STUDIO JAPAN(暫稱)	KEMCO	價格未定	AVG
	BATMAN(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	PHANTASY STAR ONLINE(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	STARFOX ADVENTURE DINASOUR PLANET	任天堂	價格未	ARPG

Game Boy

7 月發售預定

26日	超GALS！壽蘭	KONAMI	4800日圓	ETC
27日	■爆轉SHOOT BAYBLADE	BROCCOLI	4800日圓	AVG
	昆蟲博士3	J・WING	4980日圓(預定)	SLG
	真・女神轉生DEVIL CHILDREN 白之書	ATLUS	4500日圓	RPG
	花樣男兒～ANOTHER LOVE STORY～	TDK CORE	4500日圓(預定)	AVG
	真・女神轉生TRADING CARD CARD SUMMONER	ENTERBRAIN	5200日圓	TAB
	水木茂之新・妖怪傳	PRIME SYSTEM	4800日圓	ETC

8 月發售預定

10日	■櫻桃小丸子 村內大家一起玩遊戲！	EPOCH社	4300日圓	ETC
	假貨 PUZZLE來啊	PRIME SYSTEM	4800日圓	PUZ
	BAD BATSU 丸ROBOT BATTLE	HUDSON	4500日圓	ETC
24日	■POCKET COOKING	J WING	4800日圓	SLG
30日	GAMEBOY WARS 3	HUDSON	3800日圓	SLG

9 月發售預定

7日	■ESTPOLIS傳記~甦醒之傳說~	TAITO	4800日圓	RPG
14日	全日本少年SOCCER大會 目標是日本一！	SUCCESS	4800日圓	SPT
中旬	火車頭THOMAS	TAM	4500日圓	不詳
9月	■蒼鼠俱樂部 讓我教你	JORDON	4300日圓	ETC

10 月發售預定

12日	■激走！彈丸RACER音速BLASTER DANGUN彈	IMAGINEER	4600日圓	SLG
10月	漢字BOY 3	J・WING	4980日圓(預定)	ETC

11 月發售預定

16日	★好朋友COOKING SERIES4 開心的甜品	MTO	4200日圓	不詳

2001 年發售預定

秋	NETWORK冒險記BUG SITE ALPHA	SMILE SOFT	價格未定	RPG
	NETWORK冒險記BUG SITE BETA	SMILE SOFT	價格未定	RPG
	仰天人間 BATOSHIRA	KONAMI	4800日圓	不詳
	★令我心跳！！	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4200日圓	不詳
冬	FROM TV ANIMATION ONE PIECE 幻之GRAND LINE冒險記	BANPRESTO	價格未定	RPG
2001年	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	KLUSTAR	SPIKE	4300日圓	PUZ
	XtremeWheels目標是BMX Champion！	SPIKE	4300日圓	RAC

發售日未定

	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	GRAND CASINO	ARTRON	價格未定	ETC
	BILLIARD CLUB	ARTRON	價格未定	SPT
	CHINESE MONSTERS(暫稱)	CULTURE BRAIN	3980日圓	ACT
	GO!GO!順風車 2	J WING	4800日圓(預定)	RAC
	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	CHIKI CHIKI MACHINE猛RACE	SYSCOM ENTERTTAINMENT	4200日圓(預定)	RAC
	LOONEY TUNES COLLECTOR MARTAIN QUEST	SYSCOM ENTERTTAINMENT	4500日圓	ACT
	傳說之STARFEE(暫稱)	任天堂	3800日圓	ACT
	櫻大戰GB2 THUNDER BOLT大作戰	SEGA	價格未定	AVG

Game Boy Advance

7 月發售預定

26日	MOBILE職業棒球～監督之采配～	KONAMI	5800日圓	SPT
	JGTO公認GOLF MASTER MOBILE~JAPAN GOLF TOUR GAME~	KONAMI	5800日圓	SPT
	筋肉番付～金剛君之大冒險！～	KONAMI	5800日圓	SPT
	STA-COMI	KONAMI	5800日圓	SLG
27日	ZERO TOURS	MEDIA RING	5480日圓	RPG

8 月發售預定

1日	黃金之太陽～被解開之封印～	任天堂	4800日圓	RPG
	★EZ-TALK 初級編 1日目(1卷)	KEYNET	6000日圓	ETC
	★EZ-TALK 初級編 2日目(2卷)	KEYNET	6000日圓	ETC
	★EZ-TALK 初級編 3日目(3卷)	KEYNET	6000日圓	ETC
	★EZ-TALK 初級編 4日目(4卷)	KEYNET	6000日圓	ETC
	★EZ-TALK 初級編 5日目(5卷)	KEYNET	6000日圓	ETC
	★EZ-TALK 初級編 6日目(6卷)	KEYNET	6000日圓	ETC
3日	■大家之飼養SERIES 2 我的桑型蟲	MTO	5200日圓	SLG
	DOKAPON Q MONSTER HUNTER～	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	RPG
9日	JURASSIC PARK III~去看恐龍~	KONAMI	5800日圓	SLG
10日	■極~麻雀DELUXE~未來戰士21	ATHENA	5200日圓	TAB
	SUPER BLACK BASS ADVANCE	STAR FISH	4800日圓	SPT
21日	WARIO LAND ADVANCE ~YOKI之財寶	任天堂	4800日圓	ACT
30日	JURASSIC PARK III ADVANCE ACTION	KONAMI	5800日圓	ACT
31日	■高校受驗ADVANCE SERIES 英語構文篇	KEYNET	6800日圓(預定)	ETC
	■高校受驗ADVANCE SERIES 英熟語編	KEYNET	6800日圓(預定)	ETC
	■高校受驗ADVANCE SERIES 英單語編	KEYNET	6800日圓(預定)	ETC
下旬	■奇奇怪界ADVANCE	ARTRON	5200日圓	ACT

9 月發售預定

7日	■MEDAROT ADVANCE 盔甲蟲VERSION	IMAGINEER	5800日圓	SRPG
	■MEDAROT ADVANCE 鍬型蟲VERSION	IMAGINEER	5800日圓	SRPG
13日	ROBOT PONCOTS 2 CROSS VERSION	HUDSON	5200日圓	RPG
	ROBOT PONCOTS 2 RING VERSION	HUDSON	5200日圓	RPG
	幻想水滸傳CARD STORY	KONAMI	5800日圓(預定)	ETC
21日	■超級機械人大戰A	BANPRESTO	5800日圓(預定)	SLG
27日	Z.O.E. 2173 TESTAMENT	KOANMI	5800日圓	ACG
9月	PHALANX(暫稱)	KEMCO	價格未定	STG
	GAMEBOY MUSIC(暫稱)	任天堂	6800日圓	SLG
	LOVE HINA ADVANCE 祝福的鐘會響嗎？	MARVELOUS ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	蒼鼠物語2 GBA	CULTURE BRAIN	5800日圓	SLG
	★西原理惠子之殿堂麻雀	MEDIA RING	4800日圓(預定)	TAB

10 月發售預定

4日	HATENA SATENA	HUDSON	5200日圓	ETC
18日	大家一起來PUYO PUYO	SEGA	4800日圓	PUZ
26日	★很喜歡寵物系列1 可愛的蒼鼠GBA(暫稱)	MTO	5200日圓	SLG
中旬	■HELLO KITTY COLLECTION MIRACLE FASHION MAKER	IMAGINEER	價格未定	ETC
10月	機械化軍隊(暫稱)	KEMCO	價格未定	SLG
	逆轉裁判	CAPCOM	4800日圓	AVG

11 月發售預定

11月	激鬥 CAR BATTLER GO！	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	RPG
	GURU LOGIC CHAMP	COMPILE	價格未定	PUZ

12 月發售預定

7日	創造學校！	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	SLG
	★ADVANCE RALLY	MTO	5200日圓	RAC
12月	BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE 2	CAPCOM	價格未定	RPG
	THE KING OF FIGHTERS GAME BOY ADVANCE版(暫稱)	MARVELOUS ENTERTAINMENT	價格未定	FIG

2001 年發售預定

夏	好朋友麻雀KABU REACH	KONAMI	價格未定	TAB
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	FIG
秋	MAGICAL VACATION(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	GAME BOY WARS ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	馬穴大作戰(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG
	WIZARDARY SUMMONER	MEDIA RING	價格未定	RPG
	★ESPN Xgames Skateboarding	KONAMI	5800日圓	SPT
	★4V4嵐(暫稱)	KONAMI	價格未定	不詳
	★信長之野望	KOEI	6800日圓	SLG
	★麻雀ADVANCE(暫稱)	HORI	價格未定	TAB
冬	■SONIC THE HEDGEHOG(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
	★ZOIDS SAGA	TOMY	價格未定	不詳
	★MUTSU(暫稱)	TOMY	價格未定	不詳
2001 年	SUPER MARIO ADVANCE 2(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	DIGI COMMUNICATION	BROCCOLI	價格未定	ETC
	ADVANCE COLUMNS(暫稱)	SEGA	價格未定	PUZ
	金魚物語GBA	CULTURE BRAIN	價格未定	AVG

今冬發售預定

	■BLENDER BLOS	INFOGRAMES HUDSON	價格未定	ACT

2002 年發售預定

2月	WOODY WOOD BECKER(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
2002年	POCKET MONSTER GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG

發售日未定

	MAIL CUTE	KONAMI	5800日圓	ETC
	KID CROWN之CRAZY CHESS(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	FIRE EMBLEM暗闇之王女(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	鼻尖合戰	任天堂	價格未定	未定
	MONSTER FARM MANIA	TECMO	價格未定	SLG
	SUPER MARIO ADVANCE 3(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	METROID FOR GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	DIADROID大作戰(暫稱)	EPOCH社	價格未定	不詳
	STREET FIGHTER ZERO 3↑	CAPCOM	價格未定	FIG
	BREATH OF FIRE II～使命之子～	CAPCOM	價格未定	RPG
	伍右衛門(暫稱)	KONAMI	價格未定	不詳
	役滿ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	TAB
	★EZ-TALK 中級編(暫稱)	KEYNET	價格未定	ETC
	★SABRE WOLF	任天堂	價格未定	不詳
	★DONKEY KONG COCONUT CRACKER	任天堂	不詳	

Neo-Geo Pocket

8 月發售預定

2日	NEOGEO POCKET BEST COLLECTION SNK GAL FIGHTERS	SNK	2500日圓	FIG
	NEOGEO POCKET BEST COLLECTION SNK VS CAPCOM 頂上決鬥最強FIGHTERS	SNK	2800日圓	FIG
	NEOGEO POCKET BEST COLLECTION 幕末浪漫月華之劍士	SNK	2500日圓	FIG
	NEOGEO POCKET BEST COLLECTION METAL SLUG 2ND MISSION	SNK	2800日圓	FIG

9 月發售預定

13日	■SNK VS CAPCOM CARD FIGHTERS 2 EXPAND EDITION	SNK	4500日圓(預定)	TAB

2001 年發售預定

夏	ARUZE王國 連爆！SLOT PUZZLE	SNK	價格未定	SLG
	DON之CASINO NIGHTS！	SNK	價格未定	ETC
	ARUZE PACHISLOT SIMULATOR第9彈(暫稱)	SNK	價格未定	SLG

Wonder Swan

7 月發售預定

26日	LAST ALIVE	BANDAI	4800日圓	AVG

8 月發售預定

下旬	HUNTER X HUNTER~被引導者	BANDAI	4500日圓	不詳
8月	STAR HEARTS~星與大地之使者~	BANDAI	4980日圓	ARPG
	機動戰士GUNDAM VOL.2～JABURO～	BANDAI	4980日圓	SLG

9 月發售預定

9月	GUILTY GEAR PETIT 2	SAMMY	價格未定	FIG
	FROM TV ANIMATION ONEPIECE～虹之島傳說～	BANDIA	4500日圓	不詳

2001 年發售預定

夏	INSECT BREEDER(暫稱)	BANDAI	4500日圓	SLG
秋	瑪莉與艾莉兩人的鍊金術士	E3 STAFF	4800日圓(預定)	SLG
	MOBILE SUIT GUNDAM MSPLATOON.COM	BANDAI	4980日圓	SLG
	DIGIMON TAMERS NETWORK TAMERS(暫稱)	BANDAI	3980日圓	RPG
	DIGIMON TAMERS DIGIMON ACTION(暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳

發售日未定

	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG
	FRONT MISSION	SQUARE	價格未定	SRPG

QUESTIONNAIRE

為了能夠不斷對《Gameplayers Magazine》作出改進，我們很需要各位讀給我們的寶貴意見。大家只要填上你的個人資料以及回答一份簡單的問卷，並將其寄回香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓，並註明「回覆問卷調查」，你便有機會獲得原裝日本海報一張（每期名額50）或遊戲SPECIAL SAVE一個，人人有份，永不落空!

個人資料

姓名：________________

性別：☐男 ☐女

年齡：________________

職業：________________

身份證號碼：________________

聯絡方法 (電話或E-mail)：________________

我希望換領：☐ 原裝日本海報 ☐ 遊戲SPECIAL SAVE (二擇其一)

[註：以上個人資料只會作贈送獎品時核對身份之用。]

問卷內容

閣下會給本期的整體質素值多少分數？☐
(請在方格上填上分數。1分為最低，10分最高。)

閣下選擇購買本誌的原因是? (可選擇超過一項)
- ☐ 本誌的遊戲攻略資料詳盡
- ☐ 本誌內容資料夠新夠快
- ☐ 本誌的內容夠專業準確、分析獨到
- ☐ 本誌的副刊內容豐富
- ☐ 本誌的專題特集吸引
- ☐ 本誌的排版精美
- ☐ 本誌的封面精美

其他：________________

請問閣下現時擁有以下哪一些遊戲主機?
- ☐ PLAYSTATION
- ☐ PLAYSTATION2
- ☐ DREAMCAST
- ☐ NINTENDO 64
- ☐ GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
- ☐ GAMEBOY ADVANCE
- ☐ NEOGEO
- ☐ WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR

閣下未來打算購買以下哪一些遊戲主機?
- ☐ PLAYSTATION2
- ☐ XBOX
- ☐ GAMECUBE
- ☐ DREAMCAST
- ☐ NINTENDO 64
- ☐ PLAYSTATION
- ☐ GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
- ☐ GAMEBOY ADVANCE
- ☐ WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR
- ☐ NEOGEO

閣下最喜歡本期的哪一些欄目?
(參考下方列出的欄木資料，在方格內填上代該表欄木的數字。最多可填上五個選擇。)

1.☐ 2.☐ 3.☐ 4.☐ 5.☐

本期《Gameplayers Magazine》內容一覽

(1) EDITORIAL (遊戲時事評論)
(2) NEWS HEADLINE (遊戲相關新聞)
(3) RANKING (各類排行榜)
(4) FEATURE (專題特集)
(5) EDITOR'S CHOICE (編輯精選)
(6) NEO GEO WORLD (SNK專頁)
(7) NEW GAME EXPRESS (將推出遊戲介紹)
(8) NOW ON SALE (新推出遊戲介紹)
(9) HOW TO WIN (遊戲攻略)
(10) ARCADE (街機介紹)
(11) PC GAME (電腦遊戲介紹)
(12) JAPANESE IDOL (日本偶像介紹)
(13) ANIME (動畫介紹)
(14) GALLERY (讀者投稿畫廊)
(15) HOBBY (玩具模型介紹)
(16) MUSIC (日本樂壇專頁)
(17) REAL PLAYER? (遊戲相關問題測驗)
(18) LETTERS (讀者來信)
(19) CHEATS (遊戲秘技)
(20) RETRO GAMES (經典遊戲回顧)
(21) 讀者參與計劃 魔洞神龍TRPG

除了本誌之外你還閱讀哪一些遊戲雜誌?
- ☐ GAME PLUS
- ☐ GAME WAVE
- ☐ GAME STATION
- ☐ GAME WEEKLY
- ☐ PC PLAYER
- ☐ 日文遊戲雜誌

閣下期望本誌未來能夠增加哪一些內容？________________

閣下認為本誌在哪一個方面是最有待改善的呢？________________

最近 兩個星期閣下最喜歡玩哪一些遊戲作品 (包括電視及電腦遊戲)? ________________

QUESTIONNAIRE



抄取SAVE DATA的讀者注意事項：

1）請在下方列出的「今期SAVE DATA一覽」中註明你想抄取的遊戲資料內容
2）讀者須自備有足夠空位的MEMORY CARD
3）請於星期三至星期六早上11時至下午5時，親臨本誌編輯部抄取資料
4）請出示身份證以便轄對身份

今期SAVE DATA一覽(請在你需要的SAVE資料後面的方格上畫上記號)

遊戲名稱	機種	SAVE內容	所需容量	
ACE COMBAT	PS	可選用所有MISSION及戰機	1 BLOCKS	☐
BREATH OF FIRE IV	PS	出現「電擊屋」	1 BLOCKS	☐
COOL BOARDERS 4	PS	可選用所有模式及賽道	1 BLOCKS	☐
DEAD OR ALIVE	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
DINO CRISIS	PS	隱藏服裝及無限大砲	1 BLOCKS	☐
EHRGEIZ	PS	可選用FF7的角色	2 BLOCKS	☐
GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	☐
INFINITY	PS	全CG GALLERY有齊	2 BLOCKS	☐
PSYCHIC FORCE 2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
R・TYPE Δ	PS	可選用隱藏機	1 BLOCKS	☐
SD GUNDAM GGENERATION	PS	全機體圖鑑	2 BLOCKS	☐
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
STREET FIGHTER ZERO 3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4	PS	可選用隱藏TEAM及場地	2 BLOCKS	☐
大家的哥爾夫	PS	可選用所有角色	3 BLOCKS	☐
大家的哥爾夫2	PS	可選用所有角色	2 BLOCKS	☐
久遠之絆	PS	全CG GALLERY有齊	1 BLOCKS	☐
鬥神傳3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
頭文字D	PS	可選用所有車及賽道	1 BLOCKS	☐
電車GO	PS	可鑑賞全路線MOVIE	1 BLOCKS	☐
悠久幻想曲ALL STAR Project	PS	全圖片及授業課程Data	1 BLOCKS	☐
瑪魯王國之人形公主	PS	可選用8個隱藏公仔	1 BLOCKS	☐
機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	☐
鐵拳	PS	可選用DEVIL KAZUYA	1 BLOCKS	☐
鐵拳2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
鐵拳3	PS	可選用所有角色及隱藏模式	1 BLOCKS	☐
鬼武者	PS2	可選用熊貓服	420 KB	☐
BLOODY ROAR 3		可選用所有角色	130 KB	☐
BLOOD THE LAST VAMPIRE		全ENDING記錄	166KB	☐
WINNING ELEVEN 5	PS2	可選用所有隱藏TEAM & 全英文名	108KB	☐
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	PS2	齊隱藏PARTS & 全版面選擇可能	81KB	☐
GRAN TURISMO 3A-spec	PS2	金錢MAX	1BLOCKS	☐

換領海報的讀者主意事項：

1）我們會個別通知首50位回覆問卷的讀者有關領取海報的事宜。
2）獲通知的讀者需親臨本誌編輯部領取海報，並須出示身份証以便核對身份。
3）所送出的海報種類由本誌隨機決定。

日本原裝海報包括：

機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊／出擊飛龍／SD GUNDAM GGENERATION-F／FINAL FANTANY VIII／超級機械人大戰／SENTIMENTAL GRAFFITI／鬼武者／瑪莉工作室（當中更會有簽名海報）……等等。



拿走一億元獎金!? 還是要死在這怪屋內呢!?
$128 精裝版 HKD
$98 普通版 HKD
漫畫節 隆重面世
GAMEPLAYERS 集團
為您獻上全球首個
中文化Dreamcast遊戲
ILLBLEED
中文版
一幕幕驚心動魄的場面！ 一個個扣人心弦的故事！ 一個令您喘不過氣的遊戲！
GAMEPLAYERS GROUP
TARGETWI